# Notas de Lançamentode *Renascer de Zendikar*

Compilado por Eli Shiffrin, com contribuições de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Última modificação em 27 de julho de 2020

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de *Magic: The Gathering*, assim como uma compilação de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução dos cards novos no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras forem lançadas, as atualizações nas regras de *Magic* podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Acesse [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) para a versão mais atualizada das regras.

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre o lançamento e explica as mecânicas e conceitos da coleção.

A seção “Notas sobre cards específicos” contém respostas às dúvidas mais importantes, mais comuns e que causam mais confusão para os jogadores quanto aos cards da coleção. Os itens da seção “Notas Sobre Cards Específicos” trazem os textos de regras completos para consulta. Nem todos os cards desta coleção estão listados.

# NOTAS GERAIS

## Informações de Lançamento

A coleção *Renascer de Zendikar* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 25 de setembro de 2020. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Trono de Eldraine*, *Theros Além da Morte*, *Ikoria: Terra de Colossos*, *Coleção Básica 2021* e *Renascer de Zendikar*.

Os cards dos boosters temáticos e de draft de *Renascer de Zendikar* serão incluídos no formato Padrão. Todos esses cards têm impresso o código de coleção ZNR.

Foram impressos seis cards novos (com código de coleção ZNC e números de colecionador de 1 a 6) nos decks de Commander de *Renascer de Zendikar*. Esses cards são válidos para jogos nos formatos Commander, Vintage e Legado. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno. Os outros cards nesses decks (com código de coleção ZNC impresso e números de colecionador de 7 a 142) são válidos em qualquer formato que já os permita; ou seja, a inclusão nesses decks não altera a validade de um card em nenhum formato.

Há trinta cards (com código de coleção ZNE e número de colecionador de 1 a 30) na coleção Expedições de *Renascer de Zendikar*. Esses cards são válidos em qualquer formato que já os permita.

Acesse [**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats) para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas e listas de banimentos.

Acesse [**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander) para obter mais informações sobre a variante Commander.

Acesse [**Locator.Wizards.com**](http://locator.wizards.com/) para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

## Nova mecânica de jogo: Cards dupla-face modais

Os cards dupla face já apareceram em coleções anteriores de *Magic* e exigiam que você os jogasse com a face voltada para cima e os transformasse de alguma forma para ter acesso ao reverso. A coleção *Renascer de Zendikar* traz uma nova abordagem desse conceito com os cards dupla face modais: eles não se transformam; em vez disso, você pode jogar a face ou reverso imediatamente.

Abrigo de Sejiri  
{1}{W}  
Mágica Instantânea  
A criatura alvo que você controla ganha proteção contra a cor de sua escolha até o final do turno.  
/////  
Geleira de Sejiri  
Terreno  
Geleira de Sejiri entra no campo de batalha virada.  
{T}: Adicione {W}.

## Jogando com os cards dupla face modais

* Para determinar se é válido jogar um card dupla face modal, considere apenas as características do lado que você estiver jogando e ignore as características do outro lado. Por exemplo, você pode conjurar Abrigo de Sejiri se já tiver jogado um terreno no turno, e você pode jogar Geleira de Sejiri mesmo que um efeito impeça que você conjure mágicas instantâneas.
* Se um efeito permitir que você jogue um card dupla face modal específico, você pode conjurá-lo como uma mágica ou jogá-lo como um terreno conforme determinado pelo lado que você escolher jogar. Se um efeito permitir que você conjure (em vez de “jogar”) um card dupla face modal específico, você não poderá jogá-lo como um terreno.
* Se um efeito permitir que você jogue um terreno ou conjure uma mágica dentre um grupo de cards, você pode conjurar ou jogar um card dupla face modal com qualquer lado que satisfaça o critério do efeito. Por exemplo, se Abrigo de Sejiri / Geleira de Sejiri estiver em um cemitério e um efeito permitir que você jogue terrenos do seu cemitério, você pode jogar Geleira de Sejiri. Aquele efeito não permite que você conjure Abrigo de Sejiri.
* O custo de mana convertido de um card dupla face modal é baseado nas características do lado que está sendo considerado. Na pilha e no campo de batalha, considere o lado que estiver voltado para cima. Em todas as outras zonas, considere apenas a face. Isso difere de como o custo de mana convertido de um card dupla face que se transforma é determinado.
* Um card dupla face modal não pode ser transformado nem colocado no campo de batalha transformado. Ignore quaisquer instruções para transformar um card dupla face modal ou colocá-lo no campo de batalha transformado.

## Informações gerais sobre os cards dupla face

* Cada lado de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card dupla face estiver na pilha ou no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.
* Enquanto um card dupla face não está na pilha nem no campo de batalha, considere apenas as características da face. Por exemplo, no cemitério, o card acima tem apenas as características de Abrigo de Sejiri, mesmo que tenha sido Geleira de Sejiri no campo de batalha antes de ser colocado no cemitério. Em especial, isso significa que Abrigo de Sejiri é um card não de terreno, mesmo que você possa jogá-lo como um terreno.
* Se um efeito colocar um card dupla face modal no campo de batalha, ele entrará no campo de batalha com a face voltada para cima. Se a face não puder ser colocada no campo de batalha, o card não entrará no campo de batalha. Por exemplo, se um efeito exilar Geleira de Sejiri e devolvê-la ao campo de batalha, ela permanecerá no exílio porque uma mágica instantânea não pode ser colocada no campo de batalha.
* Se um efeito instruir um jogador a escolher o nome de um card, o nome de qualquer lado pode ser escolhido. Se aquele efeito ou uma habilidade vinculada se referir a uma mágica com o nome escolhido sendo conjurada e/ou a um terreno com o nome escolhido sendo jogado, ele só considera o nome escolhido, e não o outro nome.
* Na variante Commander, a identidade de cor de um card dupla face modal é determinada pelos custos de mana e símbolos de mana nos textos de regras da face e do reverso combinados. Se a face e/ou o reverso tiver um indicador de cor ou tipo de terreno básico, esses também serão considerados.
* A face e/ou o reverso de um card dupla face podem incluir uma explicação do que há na outra face. O texto explicativo não tem efeito no jogo.
* Cada card dupla face têm um ícone no canto superior esquerdo de cada face. Para os cards dupla face modais desta coleção, esses ícone são um triângulo simples na face primária e um triângulo duplo no reverso. Esses ícones não têm efeito no jogo.

## Usando cards auxiliares para os CDFs

[DFC Helper Card image]

* É importante que os cards de seu deck sejam indistinguíveis uns dos outros. Para fazer isso com os cards dupla face, você pode usar o card auxiliar que vem nos boosters de *Renascer de Zendikar*. Um card auxiliar substitui um card dupla face nas zonas ocultas ou toda vez que sua identidade estiver oculta (como no exílio, se ele tiver sido exilado com a face voltada para baixo). Usar cards auxiliares é opcional, mas em torneios os jogadores com cards dupla face precisam usar cards auxiliares ou protetores de card opacos (ou ambos).
* É necessário que você tenha consigo o card dupla face que o card auxiliar está representando. O card dupla face deve ser mantido separado do restante do seu deck e de sua reserva.
* Você só pode incluir um card auxiliar num deck para representar um card dupla face.
* Você precisa anotar claramente no card auxiliar o nome do card dupla face que ele representa. O nome de ao menos um dos lados precisa estar escrito no card auxiliar; qualquer outra informação visível na face ou no reverso do card também pode ser anotada. Informações que não estejam disponíveis no card não podem ser anotadas no card auxiliar.
* Durante o jogo, um card auxiliar é considerado como sendo efetivamente o card dupla face que ele representa.
* Se um card auxiliar entrar numa zona pública (campo de batalha, cemitério, pilha ou exílio, a menos que seja exilado com a face voltada para baixo), use o card dupla face e coloque o card auxiliar de lado. Se o card dupla face for colocado numa zona escondida (mão ou grimório), use o card auxiliar novamente.
* Se um card dupla face for exilado com a face voltada para baixo ou colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo, mantenha sua identidade oculta usando o card auxiliar com sua face voltada para baixo ou protetores de card opacos (ou ambos).
* Algumas coleções anteriores incluem cards curinga para representar cards dupla face ou cards de fusão daquelas coleções. Um card auxiliar de *Renascer de Zendikar* pode ser usado para representar aqueles cards dupla face. As mesmas regras a respeito de quais informações podem ser anotadas nos cards auxiliares se aplicam.

## Nova mecânica de jogo: Grupo

Não há grupo como os de aventureiros, e as casas expedicionárias de Zendikar encorajam fortemente que você leve um grupo bem-montado em sua jornada. Nunca se sabe quando será necessário alguém para curar você, se esgueirar por aí, distribuir uns sopapos ou usar as forças místicas que compõem o tecido do Multiverso para preparar uma boa xícara de chá.

Assalto Aliado  
{2}{W}  
Mágica Instantânea  
Até duas criaturas alvo recebem cada uma +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* Para determinar “o número de criaturas em seu grupo” verifique se você controla um Clérigo, se você controla um Ladino, se você controla um Guerreiro e se você controla um Mago. O número é o total de respostas afirmativas para cada uma dessas verificações. Cada criatura que você controla só pode ser contada uma vez nessas verificações.
* Se uma criatura tiver mais de um tipo de criatura do grupo e houver múltiplas formas de contar aquela criatura que possam resultar em um número diferente de criaturas em seu grupo, o maior desses números é usado. Por exemplo se você controlar um Clérigo e um Clérigo Mago, o número de criaturas em seu grupo é dois. Você não pode escolher ter apenas uma contando o Clérigo Mago primeiro como Clérigo.
* Uma habilidade que se refira ao número de criaturas em seu grupo obtém um número de zero a quatro. Tais habilidades jamais perguntam quais criaturas estão em seu grupo, e você jamais precisa designar criaturas específicas como integrantes de seu grupo. Você não pode escolher excluir criaturas dessa contagem para diminuir o número.
* Alguns cards se referem a você ter um “grupo completo”. Isso vale se o número de criaturas em seu grupo for quatro.
* Diversos cards têm uma redução de custo baseada no número de criaturas em seu grupo. Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* Se uma mágica tem uma redução de custo com base no número de criaturas em seu grupo, nenhum jogador pode tentar alterar aquele número depois que você começar a conjurar a mágica, mas antes de você pagar o custo.
* Se uma habilidade de uma criatura conta o número de criaturas em seu grupo, aquele número é contado conforme a habilidade é resolvida. Se a criatura ainda está no campo de batalha quando a habilidade é resolvida, ela é contada, se apropriado.

## Tema dos Clérigos: Ganho de pontos de vida

Se você tiver um Clérigo em seu grupo, você pode ser recompensado por ganhar pontos de vida.

Sacerdote da Praga Saqueador  
{2}{B}  
Criatura — Vampiro Clérigo  
3/2  
Toda vez que você ganha pontos de vida, cada oponente perde 1 ponto de vida.

* Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade de pontos de vida ganha.
* Uma habilidade que é desencadeada toda vez que você ganha pontos de vida “pela primeira vez a cada turno” não é desencadeada se você ganha pontos de vida durante um turno antes daquela permanente estar no campo de batalha, mesmo que você ganhe pontos de vida de novo mais tarde no turno.
* Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
* Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
* Em um jogo de ''Gigante de Duas Cabeças'', os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

## Tema dos Ladinos: Cards em cemitérios

Se você tiver um Ladino em seu grupo, sua recompensa pode ser ter oponentes cujos cemitérios de repente ficaram cheios de cards.

Anticognição  
{1}{U}  
Mágica Instantânea  
Anule a mágica de criatura ou de planeswalker alvo, a menos que seu controlador pague {2}. Se um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, em vez disso, anule aquela mágica e depois use vidência 2.

* Uma habilidade que ofereça um bônus se um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério não oferecerá benefícios adicionais se mais de um oponente tiver oito ou mais cards no cemitério, nem se um oponente tiver mais de oito cards em seu cemitério.
* Em um jogo com vários participantes, cada vez que um oponente deixar o jogo, ele não será considerado para tal efeito, independentemente de quantos cards ele tinha no próprio cemitério antes de deixar o jogo.

## Tema dos Guerreiros: Equipamento instantâneo

Se você tem um Guerreiro no grupo, provavelmente gosta de atacar. A rodo. Os guerreiros nesta coleção não possuem uma mecânica unificada, mas se beneficiam bastante de ataques e desses Equipamentos “instantâneos”, cada um com uma anexação gratuita.

Machado Relíquia  
{2}  
Artefato — Equipamento  
Quando Machado Relíquia entrar no campo de batalha, anexe‑o à criatura alvo que você controla.  
A criatura equipada recebe +1/+1. Se ela for um Guerreiro, em vez disso, ela recebe +2/+1.  
Equipar {2}

* Anexar um Equipamento com a habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha não é o mesmo que usar a habilidade equipar. Você não paga mana pela anexação e, se o Equipamento entra em um momento em que você não pode conjurar um feitiço, você ainda pode anexá-lo a uma criatura que você controla.
* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, o Equipamento permanece solto no campo de batalha.

## Tema dos Magos: Conjuração de mágicas

Se você tiver um Mago em seu grupo, sua recompensa pode ser conjurar certas mágicas de que os Magos gostam: mágicas instantâneas, feitiços e ainda mais Magos.

Feiticeiro da Avalanche  
{3}{R}  
Criatura — Humano Mago  
3/3  
Toda vez que você conjura uma mágica instantânea, um feitiço ou uma mágica de Mago, Feiticeiro da Avalanche causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou, mas depois dos alvos daquela mágica serem escolhidos (se ela tiver alvos). A habilidade é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Uma mágica de Mago é uma com o tipo de criatura Mago. As mágicas com o tema de Mago (como Amuleto Relíquia) não são mágicas de Mago.

## Palavra de habilidade que retorna: Aterragem

Se você tiver um terreno em seu grupo... bom... terrenos não podem fazer parte de seu grupo, mas você pode receber uma recompensa cada vez que um deles entra no campo de batalha sob seu controle. A palavra de habilidade aterragem destaca essas habilidades para você. Uma palavra de habilidade aparece em itálico e não tem significado em termos de regras.

Nectarino de Kazandu  
{1}{G}  
Criatura — Inseto  
1/3  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

* A habilidade aterragem é desencadeada toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle por qualquer motivo. Ela é desencadeada toda vez que você joga um terreno, assim como toda vez que uma mágica ou habilidade coloca um terreno no campo de batalha sob seu controle.
* Uma habilidade de aterragem não é desencadeada se uma permanente que já estava no campo de batalha se torna um terreno.
* Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, cada habilidade de aterragem das permanentes que você controla é desencadeada. Você pode colocá-las na pilha em qualquer ordem. A última habilidade que você colocar na pilha será a primeira a ser resolvida.

## Habilidade de palavra-chave que retorna: Reforçar

Reforçar é uma palavra-chave que retorna e permite que você pague um custo adicional para incrementar suas mágicas.

Grisoclasma  
{1}{R}  
Mágica Instantânea  
Reforçar {R} *(Você pode pagar um custo adicional de {R} ao conjurar esta mágica.)*  
Grisoclasma causa 1 ponto de dano a cada criatura. Se ele foi reforçado, em vez disso, ele causa 2 pontos de dano a cada criatura.

Clérigo de Aeroveleiro  
{W}  
Criatura — Kor Clérigo  
1/1  
Reforçar {2}{W} *(Você pode pagar um custo adicional de {2}{W} ao conjurar esta mágica.)*  
Voar  
Quando Clérigo de Aeroveleiro entrar no campo de batalha, se ele tiver sido reforçado, vire até duas criaturas alvo.

* Reforçar representa um custo adicional opcional que você pode escolher pagar conforme conjura a mágica.   
  Quando uma mágica é conjurada através do pagamento deste custo adicional diz-se que ela foi “reforçada”.
* Você não pode pagar um custo de reforçar mais de uma vez.
* Se você coloca uma permanente com a habilidade reforçar no campo de batalha sem conjurá‑la, você não pode reforçá‑la.
* Se você copia uma mágica reforçada, a cópia também é reforçada. Se um card ou uma ficha entra no campo de batalha como cópia de uma permanente que já está no campo de batalha, a nova permanente não é reforçada, mesmo que a original seja.
* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana (ou custo alternativo se o efeito de outro card permitir que você o pague), adicione quaisquer aumentos de custo (como reforçar) e depois aplique quaisquer reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* Algumas mágicas instantâneas ou feitiços requerem alvos alternativos ou adicionais se forem reforçadas. Você ignora aqueles requisitos para os alvos se aquelas mágicas não tiverem sido reforçadas, e você não pode reforçar aquelas mágicas a menos que possa escolher os alvos adequados. Por outro lado, você pode reforçar uma mágica de permanente mesmo que não possa escolher alvos para uma habilidade de entrada no campo de batalha daquela permanente depois que a mágica é resolvida.
* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica reforçada é resolvida antes da mágica que a desencadeou, mas depois dos alvos serem escolhidos para aquela mágica. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Uma habilidade que se refira a uma “habilidade de reforçar” se refere a um card que tenha um custo de reforçar (ou, em alguns cards de outras coleções, um custo de multirreforçar), e não a uma habilidade que simplesmente verifique reforçar.

# NOTAS DE CARDS ESPECÍFICOSDE *RENASCER DE ZENDIKAR*

Acampamento Base  
Terreno  
Acampamento Base entra no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {C}.  
{T}: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste esse mana somente para conjurar uma mágica de Clérigo, Ladino, Guerreiro ou Mago ou para ativar uma habilidade de um Clérigo, Ladino, Guerreiro ou Mago.

* O mana gerado pela última habilidade de Acampamento Base não pode ser gasto para ativar habilidades de cards que não estejam no campo de batalha, nem para pagar um custo de uma habilidade desencadeada que esteja sendo resolvida.

Adivinha da Expedição  
{3}{U}  
Criatura — Tritão Mago  
3/2  
Voar  
Enquanto você controla outro Mago, Adivinha da Expedição tem “Quando esta criatura morrer, compre um card”.

* Adivinha da Expedição tem uma única ocorrência da própria habilidade desencadeada, independentemente de quantos outros Magos você controlar além do primeiro.
* Se Adivinha da Expedição morrer ao mesmo tempo que cada outro Mago que você controla deixar o campo de batalha, a habilidade dela será desencadeada. Por exemplo, se as únicas criaturas que você controlar forem duas Adivinhas da Expedição e ambas morrerem ao mesmo tempo, as habilidades de ambas serão desencadeadas.

Adentrar o Turbilhão  
{1}{U}  
Mágica Instantânea  
Reforçar {1}{U} *(Você pode pagar um custo adicional de {1}{U} ao conjurar esta mágica.)*  
Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono. Se esta mágica foi reforçada, compre um card.

* Se a permanente não de terreno alvo não for um alvo válido no momento em que Adentrar o Turbilhão tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não compra um card se ela tiver sido reforçada.

Adepta de Longevisão  
{2}{W}  
Criatura — Kor Mago  
3/3  
Quando Adepta de Longevisão entra no campo de batalha, você e o oponente alvo compram um card cada.

* Se a habilidade de Adepta de Longevisão não puder ter um oponente como alvo de forma válida ou o alvo da habilidade deixar de ser válido enquanto a habilidade estiver na pilha, você não comprará um card.

Aguilhoadora das Sombras  
{2}{B}  
Criatura — Vampiro Ladino  
1/4  
Vire outro Ladino desvirado que você controla: Aguilhoadora das Sombras ganha toque mortífero até o final do turno.  
Toda vez que Aguilhoadora das Sombras causa dano de combate a um jogador, aquele jogador tritura três cards. *(Ele coloca os três cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Você pode virar qualquer Ladino desvirado que você controla, incluindo um que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da primeira habilidade de Aguilhoadora das Sombras.

Akiri, Viajante Destemida  
{1}{R}{W}  
Criatura Lendária — Kor Guerreiro  
3/3  
Toda vez que você atacar um jogador com uma ou mais criaturas equipadas, compre um card.  
{W}: Você pode soltar um Equipamento de uma criatura que você controla. Se fizer isso, desvire aquela criatura e ela ganha indestrutível até o final do turno.

* A primeira habilidade de Akiri faz com que você compre um único card por jogador que você atacar com uma criatura equipada, independentemente de com quantas criaturas equipadas você atacá-lo depois da primeira, e independentemente de quantos Equipamentos aquela criatura estiver carregando depois do primeiro.
* Criaturas equipadas que ataquem um planeswalker não farão com que a primeira habilidade de Akiri seja desencadeada.
* O Equipamento que é solto permanece no campo de batalha.
* Você escolhe o Equipamento a soltar conforme a segunda habilidade de Akiri é resolvida. Fazer uma criatura soltar um Equipamento não afeta outros Equipamentos anexados àquela criatura. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você solta aquele Equipamento e o momento em que aquela criatura se torna virada e ganha indestrutível.
* Se a criatura já estiver virada, ela meramente ganha indestrutível até o final do turno.

Alimentar o Enxame  
{1}{B}  
Feitiço  
Destrua a criatura ou o encantamento alvo que um oponente controla. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido daquela permanente.

* Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Alimentar o Enxame tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não perderá pontos de vida. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você perderá pontos de vida.
* A quantidade de pontos de vida que você perde é determinada pelo custo de mana convertido da permanente em sua última existência no campo de batalha.
* Se uma permanente no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Anjo da Legião  
{2}{W}{W}  
Criatura — Anjo Guerreiro  
4/3  
Voar  
Quando Anjo da Legião entra no campo de batalha, você pode revelar um card que você possui com o nome Anjo da Legião de fora do jogo e colocá‑lo em sua mão.

* Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.
* Em um jogo informal, você pode encontrar Anjo da Legião fora do jogo se seu deck já contiver quatro cópias de Anjo da Legião. Em um torneio de Construído, você não pode ter mais de quatro cópias de Anjo da Legião contando seu deck e sua reserva.

Anjo do Destino  
{3}{W}{W}  
Criatura — Anjo Clérigo  
2/6  
Voar, golpe duplo  
Toda vez que uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, você e aquele jogador ganham aquela quantidade de pontos de vida.  
No início de sua etapa final, se você tiver ao menos 15 pontos de vida a mais que seu total de pontos de vida inicial, cada jogador que Anjo do Destino atacou neste turno perde o jogo.

* Todo o dano de combate de iniciativa é causado ao mesmo tempo e, separadamente em outro momento, todo o dano de combate regular é causado ao mesmo tempo. Se uma dessas quantidades de dano de combate for suficiente para fazer com que o jogador que recebeu o dano perca o jogo, a primeira habilidade desencadeada de Anjo do Destino fará com que você ganhe pontos de vida, mas o outro jogador já perdeu o jogo e não pode ganhar pontos de vida.
* Se de alguma forma uma criatura que você controla causar dano a você (provavelmente por um redirecionamento do dano de combate), você ganhará duas vezes a quantidade de pontos de vida em um único evento de ganho de pontos de vida.
* Se Anjo do Destino deixar o campo de batalha antes de sua etapa final, sua última habilidade não será desencadeada e não fará com que um jogador perca o jogo, mesmo que Anjo do Destino tenha atacado aquele jogador anteriormente.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Anjo do Destino pode ser desencadeada enquanto o total de pontos de vida de sua equipe superar o total de pontos de vida inicial de sua equipe em 15 ou mais.

Anticognição  
{1}{U}  
Mágica Instantânea  
Anule a mágica de criatura ou de planeswalker alvo, a menos que seu controlador pague {2}. Se um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, em vez disso, anule aquela mágica e depois use vidência 2.

* Se um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, Anticognição ainda pode ter como alvo apenas um card de criatura ou planeswalker.
* Anticognição anulará a mágica e permitirá que você use vidência 2 se qualquer oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, e não apenas o controlador daquela mágica.
* Anticognição pode ter como alvo uma mágica que não pode ser anulada. Você ainda usará vidência 2 se um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério.

Aparição do Enclave Celeste  
{1}{W}{W}  
Criatura — Kor Espírito  
2/2  
Quando Aparição do Enclave Celeste entrar no campo de batalha, exile até uma permanente alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 4 que você não controla e que não seja terreno nem ficha.  
Quando Aparição do Enclave Celeste deixar o campo de batalha, o dono do card exilado cria uma ficha de criatura azul X/X do tipo Ilusão, sendo X o custo de mana convertido do card exilado.

* Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Se Aparição do Enclave Celeste deixar o campo de batalha antes que sua primeira habilidade seja resolvida, a habilidade ainda exilará a permanente alvo.
* Se não houver nenhum card exilado quando Aparição do Enclave Celeste deixar o campo de batalha (provavelmente por sua primeira habilidade ainda não ter sido resolvida), nenhum jogador criará uma ficha.
* Se a primeira habilidade de Aparição do Enclave Celeste tiver exilado mais de um card de um único jogador, aquele jogador criará uma ficha com poder e resistência iguais à soma dos custos de mana convertidos daqueles cards. Se a primeira habilidade exilou cards de mais de um jogador, cada um daqueles jogadores cria uma ficha com poder e resistência iguais à soma dos custos de mana convertidos de todos os cards que tenham sido exilados com a primeira habilidade.

Aprisionamento de Nahiri  
{1}{W}{W}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura ou planeswalker  
A permanente encantada não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) não são afetadas.
* Nenhuma habilidade da permanente encantada pode ser ativada, incluindo habilidades de mana.
* Um planeswalker encantado dessa forma pode ser atacado.

Arborimago Provocador  
{2}{G}  
Criatura — Elfo Mago  
2/3  
Reforçar {3} *(Você pode pagar um custo adicional de {3} ao conjurar esta mágica.)*  
Quando Arborimago Provocador entra no campo de batalha, se ele foi reforçado, todas as criaturas aptas a bloquear a criatura alvo neste turno o fazem.

* Se uma criatura que o jogador defensor controla não puder bloquear a criatura alvo por qualquer motivo (como por estar virada), ela não bloqueará aquela criatura. Se houver um custo associado a fazer com que uma criatura bloqueie a criatura atacante, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará bloquear naquele caso.

Arconte de Emeria  
{2}{W}  
Criatura — Arconte  
2/3  
Voar  
Cada jogador não pode conjurar mais de uma mágica a cada turno.  
Os terrenos não básicos que seus oponentes controlam entram no campo de batalha virados.

* Arconte de Emeria verifica o turno inteiro para determinar se um jogador conjurou uma mágica, mesmo que Arconte de Emeria não estivesse no campo de batalha no momento em que a mágica foi conjurada. Em especial, você não pode conjurar Arconte de Emeria e depois conjurar outra mágica durante o mesmo turno.
* Se conjurar uma mágica que seja anulada, você não poderá conjurar outra mágica durante o mesmo turno.
* Se um efeito disser que um terreno entra virado a menos que uma condição seja satisfeita ou um custo seja pago, aquele terreno entra virado mesmo que aquela condição seja satisfeita ou aquele custo seja pago se estiver sendo afetado pela segunda habilidade de Arconte de Emeria.

Armadilha Geladora  
{U}  
Mágica Instantânea  
A criatura alvo recebe -4/-0 até o final do turno. Se você controla um Mago, compre um card.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Armadilha Geladora tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não compra um card se controlar um Mago.

Arquissacerdote de Iona  
{W}  
Criatura — Humano Clérigo  
\*/2  
O poder de Arquissacerdote de Iona é igual ao número de criaturas em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*  
No início do combate no seu turno, se você tiver um grupo completo, a criatura alvo recebe +1/+1 e ganha voar até o final do turno.

* A habilidade que define o poder de Arquissacerdote de Iona se aplica em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
* A última habilidade não será desencadeada se você não tiver um grupo completo conforme a fase de combate começar. Ela não concederá +1/+1 nem voar se você não tiver um grupo completo conforme ela for resolvida. Contudo, o número de criaturas em seu grupo pode variar entre esses momentos.
* Depois que a criatura alvo recebe +1/+1 e ganha voar, ela continua com esses bônus mesmo que você não controle mais um grupo completo posteriormente no turno.

Ashaya, Alma da Natureza  
{3}{G}{G}  
Criatura Lendária — Elemental  
\*/\*  
O poder e a resistência de Ashaya, Alma da Natureza, são ambos iguais ao número de terrenos que você controla.  
As criaturas que você controla que não sejam fichas são terrenos do tipo Floresta além de seus outros tipos. *(Elas ainda são afetadas pelo enjoo de invocação.)*

* A habilidade que define o poder e a resistência de Ashaya se aplica em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
* Enquanto Ashaya está no campo de batalha, ela é afetada pela própria segunda habilidade e, por isso, a primeira habilidade a conta.
* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Ashaya pode se tornar letal se os terrenos que você controla deixarem o campo de batalha durante aquele turno.
* Você não pode jogar cards de criatura como terrenos; você ainda precisa conjurá-los como mágicas, e eles entrarão no campo de batalha como terrenos (além de seus outros tipos).
* Um terreno que seja uma Floresta tem a habilidade de mana intrínseca “{T}: Adicione {G}.”.

Aspirante a Luminarca  
{1}{W}  
Criatura — Humano Clérigo  
1/1  
No início do combate no seu turno, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

* Aspirante a Luminarca pode ser alvo da própria habilidade.

Assalto Aliado  
{2}{W}  
Mágica Instantânea  
Até duas criaturas alvo recebem cada uma +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* O valor de X só é determinado conforme Assalto Aliado é resolvido. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, nem mesmo se o número de criaturas em seu grupo mudar.

Atacante de Lâmina Flamejante  
{R}  
Criatura — Goblin Guerreiro  
1/1  
Enquanto Atacante de Lâmina Flamejante estiver equipado, ele terá ímpeto.  
Quando Atacante de Lâmina Flamejante morre, ele causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder a qualquer alvo.

* A última existência de Atacante de Lâmina Flamejante no campo de batalha é verificada para determinar seu poder. Se seu poder for igual ou inferior a 0, a habilidade não terá efeito.

Aventura à Espera  
{1}{G}  
Feitiço  
Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocá‑lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Se você não colocou um card em sua mão dessa forma, compre um card.

* Se você compra um card dessa forma, aquele card é o próximo em seu grimório depois de colocar cinco cards do topo de seu grimório no fundo.

Aventureiro Veterano  
{5}{G}  
Criatura — Humano  
5/5  
Aventureiro Veterano também é um Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.  
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura em seu grupo.  
Vigilância

* A habilidade que adiciona tipos de criatura a Aventureiro Veterano se aplica em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.

Avernal Piroclástico  
{4}{R}  
Criatura — Avernal  
4/5  
Quando Avernal Piroclástico entra no campo de batalha, você pode devolver um terreno que você controla para a mão de seu dono. Quando você faz isso, Avernal Piroclástico causa 2 pontos de dano a cada oponente.

* Enquanto está resolvendo a habilidade de Avernal Piroclástico, você não pode devolver mais de um terreno para fazer com que ele cause mais dano.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Avernal Piroclástico faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

Baloth da Couraça Rochosa  
{5}{G}{G}  
Criatura — Besta  
6/6  
Reforçar {2}{G}  
Esta mágica não pode ser anulada.  
Resistência a magia, ímpeto  
Se Baloth da Couraça Rochosa foi reforçado, ele entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

* Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Baloth da Couraça Rochosa como alvo. Quando aquela mágica ou habilidade for resolvida, Baloth da Couraça Rochosa não será anulado, mas quaisquer efeitos adicionais da mágica ou habilidade de anulação ainda acontecerão.

Besta de Carga Pétrea  
{2}  
Criatura Artefato — Besta  
2/1  
Besta de Carga Pétrea também é um Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.  
{2}: Adicione um mana de qualquer cor.

* A habilidade que adiciona tipos de criatura a Besta de Carga Pétrea se aplica em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.

Campeão da Expedição  
{2}{R}  
Criatura — Humano Guerreiro  
2/3  
Campeão da Expedição receberá +2/+0 enquanto você controlar outro Guerreiro.

* Campeão da Expedição recebe apenas +2/+0, independentemente de quantos outros Guerreiros você controla.

Canalizadora Magmática  
{1}{R}  
Criatura — Humano Mago  
1/3  
Enquanto houver quatro ou mais cards de mágica instantânea e/ou feitiço em seu cemitério, Canalizadora Magmática receberá +3/+1.  
{T}, descarte um card: Exile os dois cards do topo de seu grimório e depois escolha um deles. Você pode jogar aquele card neste turno.

* Canalizadora Magmática recebe apenas +3/+1 de sua primeira habilidade, independentemente de quantos cards de mágica instantânea e feitiço haja em seu cemitério além do primeiro.
* Você escolhe qual card você poderá jogar neste turno enquanto a habilidade de Canalizadora Magmática está sendo resolvida, mas precisa seguir as permissões e restrições de tempo normais para o card quando jogá-lo. Se o card for um terreno, você não pode jogá-lo a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
* Se não jogar o card exilado que você escolheu, ele permanecerá exilado. O card que você não escolheu permanecerá exilado quer você jogue o card escolhido ou não.

Capitã de Emeria  
{3}{W}  
Criatura — Anjo Guerreiro  
1/1  
Voar, vigilância  
Quando Capitã de Emeria entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 nela para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* Como Capitã de Emeria recebe seus marcadores +1/+1 de uma habilidade desencadeada em vez de de um efeito de substituição, os jogadores podem realizar ações enquanto aquela habilidade desencadeada está na pilha e a resistência de Capitã de Emeria é apenas 1.

Chamado de Emeria  
{4}{W}{W}{W}  
Feitiço  
Crie duas fichas de criatura branca 4/4 do tipo Anjo Guerreiro com voar. As criaturas que você controla que não sejam Anjos ganham indestrutível até o final do turno.  
/////  
Emeria, Enclave Celeste Partido  
Terreno  
Conforme Emeria, Enclave Celeste Partido, entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {W}.

* Chamado de Emeria só afeta criaturas que você controla no momento em que ele é resolvido. As criaturas que você começar a controlar posteriormente não ganharão indestrutível.

Charix, Ilha da Fúria  
{2}{U}{U}  
Criatura Lendária — Leviatã Caranguejo  
0/17  
As mágicas que seus oponentes conjuram com Charix, Ilha da Fúria, como alvo custam {2} a mais para serem conjuradas.  
{3}: Charix recebe +X/-X até o final do turno, sendo X o número de Ilhas que você controla.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer aumento de custo (como o do efeito de Charix) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* Uma mágica de um oponente que tenha Charix como alvo mais de uma vez só custa {2} a mais para ser conjurada.
* Cada vez que você ativa a última habilidade de Charix, o valor de X para aquela ocorrência da habilidade só é determinado conforme aquela habilidade é resolvida. Depois que isso acontece, o tamanho da alteração de poder e resistência para aquela ocorrência não se alterará posteriormente no turno, mesmo que o número de Ilhas que você controla mude.

Clériga do Manto Primaveril  
{4}{G}  
Criatura — Elfo Clérigo  
2/3  
Clériga do Manto Primaveril entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada cor de mana gasto para conjurá‑la.

* Se um efeito permitir que você gaste mana como se fosse de qualquer cor para conjurar Clériga do Manto Primaveril, você só considerará o mana de fato gasto para determinar quantos marcadores ela receberá.
* Mana incolor não dará outro marcador +1/+1 a Clériga do Manto Primaveril. Incolor não é uma cor.
* Se Clériga do Manto Primaveril entrar no campo de batalha sem ser conjurada, ela não receberá nenhum marcador +1/+1.
* Se outra criatura entrar no campo de batalha como cópia de Clériga do Manto Primaveril, considere quanto mana foi gasto para conjurar aquela criatura para determinar com quantos marcadores +1/+1 ela entra no campo de batalha.

Clérigo das Profundezas Gélidas  
{1}{U}  
Criatura — Tritão Clérigo  
1/3  
Toda vez que Clérigo das Profundezas Gélidas bloqueia uma criatura, aquela criatura não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A criatura bloqueada não é desvirada mesmo que Clérigo das Profundezas Gélidas deixe o campo de batalha antes da próxima manutenção do controlador daquela criatura.
* Se a criatura bloqueada estiver desvirada (provavelmente por ter vigilância), a habilidade não a virará.

Cobra de Lótus  
{1}{G}  
Criatura — Cobra  
2/1  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, adicione um mana de qualquer cor.

* A habilidade de Cobra de Lótus usa a pilha e os jogadores podem responder a ela. Ela não é uma habilidade de mana porque o evento que faz com que ela seja desencadeada não é uma habilidade de mana.

Comandante de Esquadrão  
{3}{W}  
Criatura — Kor Guerreiro  
3/3  
Quando Comandante de Esquadrão entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Kor Guerreiro para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*  
No início do combate no seu turno, se você tiver um grupo completo, as criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham indestrutível até o final do turno.

* A última habilidade de Comandante de Esquadrão só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno não receberão +1/+0 nem ganharão indestrutível.
* Depois que a última habilidade de Comandante de Esquadrão tenha sido resolvida, as criaturas afetadas não perderão +1/+0 nem indestrutível se você não tiver mais um grupo completo.

Constritora de Hagra  
{2}{B}  
Criatura — Cobra  
0/0  
Constritora de Hagra entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.  
Cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 tem ameaçar. *(Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

* Ocorrências múltiplas de ameaçar na mesma criatura são redundantes.

Constructo da Miríade  
{4}  
Criatura Artefato — Constructo  
4/4  
Reforçar {3}  
Se Constructo da Miríade foi reforçado, ele entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada terreno não básico que seus oponentes controlam.  
Quando Constructo da Miríade se tornar alvo de uma mágica, sacrifique‑o e crie um número de fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Constructo igual ao poder dele.

* Uma habilidade que é desencadeada quando uma permanente se torna alvo de uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Se você não sacrificar Constructo da Miríade conforme sua última habilidade for resolvida (talvez por sua habilidade ter sido desencadeada mais de uma vez e você já tê-lo sacrificado), você ainda criará fichas de Construto. O número de fichas que você cria é determinado pelo poder de Constructo da Miríade em sua última existência no campo de batalha.
* Se uma mágica tiver como alvo Constructo da Miríade mais de uma vez, a habilidade dele será desencadeada uma única vez.

Consumição de Zof  
{4}{B}{B}  
Feitiço  
Cada oponente perde 4 pontos de vida e você ganha 4 pontos de vida.  
/////  
Charco Sangrento de Zof  
Terreno  
Charco Sangrento de Zof entra no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {B}.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Consumição de Zof faz com que a equipe oponente perca 8 pontos de vida e você ganhe 4 pontos de vida.

Corredor Noturno Grotag  
{2}{R}  
Criatura — Goblin Ladino  
2/3  
Toda vez que Corredor Noturno Grotag causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card exilado. Se o card for um terreno, você não pode jogá-lo a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
* Se você não jogar o card exilado, ele permanecerá no exílio.

Cronista do Elmo de Coral  
{2}{U}  
Criatura — Tritão Mago  
2/2  
Toda vez que você conjurar uma mágica reforçada, compre um card e depois descarte um card.  
Quando Cronista do Elmo de Coral entrar no campo de batalha, olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card com uma habilidade reforçar dentre eles e colocá‑lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Você compra um card e descarta um card enquanto a primeira habilidade de Cronista do Elmo de Coral está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações e nada pode acontecer entre aqueles eventos.

Curandeira Acompanhada  
{3}{W}  
Criatura — Kor Clérigo  
2/3  
Toda vez que você ganhar pontos de vida pela primeira vez a cada turno, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Felino.  
{2}{W}: Outro Clérigo alvo ganha vínculo com a vida até o final do turno.

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.

Desarmadilheiro Ágil  
{1}{U}  
Criatura — Humano Ladino  
2/1  
Desarmadilheiro Ágil não poderá ser bloqueado se outro Clérigo, Ladino, Guerreiro ou Mago tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno.  
No início do combate no seu turno, se você tiver um grupo completo, as criaturas que você controla ganham “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, compre um card” até o final do turno.

* A primeira habilidade de Desarmadilheiro Ágil só verifica se uma permanente entrou no campo de batalha sob seu controle anteriormente no turno e se esta tinha um dos tipos de criatura do grupo conforme entrou. Ela não se aplica se um objeto que entrou no campo de batalha ganhou aquele tipo posteriormente no turno. Ela se aplica se você tiver perdido o controle do objeto a entrar no campo de batalha desde então. Não importa se Desarmadilheiro Ágil estava sob seu controle quando o objeto entrou no campo de batalha.
* A segunda habilidade de Desarmadilheiro Ágil só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão a habilidade desencadeada.
* Depois que a segunda habilidade de Desarmadilheiro Ágil tiver sido resolvida, as criaturas que você controla continuam com a habilidade desencadeada naquele turno mesmo que você não tenha mais um grupo completo posteriormente no turno.

Despertar de Agadeem  
{X}{B}{B}{B}  
Feitiço  
Devolva de seu cemitério para o campo de batalha qualquer número de cards de criatura alvo que tenham, cada um, um custo de mana convertido igual ou inferior a X diferente.  
/////  
Agadeem, a Subcripta  
Terreno  
Conforme Agadeem, a Subcripta, entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ela entrará no campo de batalha virada.  
{T}: Adicione {B}.

* Por exemplo, se X for 3, você pode ter como alvo até quatro cards de criatura: um com custo de mana convertido 3, um com custo de mana convertido 2, um com custo de mana convertido 1 e um com custo de mana convertido 0.
* Se X for 0 para Despertar de Agadeem, você pode ter como alvo um card de criatura com custo de mana convertido 0.
* Se um card no cemitério de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0 para aquele card.

Despertar de Valakut  
{2}{R}  
Mágica Instantânea  
Coloque qualquer número de cards de sua mão no fundo de seu grimório e depois compre aquela quantidade de cards mais um.  
/////  
Litoforja de Valakut  
Terreno  
Litoforja de Valakut entra no campo de batalha virada.  
{T}: Adicione {R}.

* Você escolhe quantos cards colocar no fundo de seu grimório conforme Despertar de Valakut é resolvido.
* Se colocar zero cards no fundo de seu grimório, você comprará um card.

Dilema Confuso  
{1}{U}  
Encantamento  
Quando Dilema Confuso entrar no campo de batalha, compre um card.  
Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o controle de um oponente, se outro terreno entrou no campo de batalha sob o controle daquele jogador neste turno, aquele jogador devolve um terreno que controla para a mão de seu dono.

* O jogador pode devolver qualquer terreno que ele controla para a mão de seu dono, e não apenas um dos que entraram neste turno.
* Se um oponente não tiver feito nenhum terreno entrar no campo de batalha sob o próprio controle e depois dois ou mais terrenos entrarem ao mesmo tempo, a segunda habilidade de Dilema Confuso será desencadeada para cada um daqueles terrenos.

Discípulo do Demônio  
{2}{B}  
Criatura — Humano Clérigo  
3/1  
Quando Discípulo do Demônio entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica uma criatura ou um planeswalker.

* Conforme a habilidade desencadeada de Discípulo do Demônio é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe uma criatura ou planeswalker que ele controla; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas e/ou planeswalkers escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo.
* Discípulo do Demônio pode ser a criatura sacrificada para sua própria habilidade.

Dominação do Mago Anulador  
{X}{U}{U}{U}  
Feitiço  
Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se tiver como alvo uma criatura cujo controlador tem oito ou mais cards no próprio cemitério.  
Ganhe o controle da criatura alvo com custo de mana convertido igual a X.

* Para conjurar Dominação do Mago Anulador, escolha um valor de X, escolha uma criatura com o custo de mana convertido adequado e depois determine o custo da mágica, subtraindo {3} se for o caso. Isso não pode reduzir os {U}{U}{U} no custo da mágica. Por exemplo, se você quiser ter como alvo uma criatura com custo de mana convertido 2 cujo controlador tenha oito cards no próprio cemitério você pagará {U}{U}{U}.
* Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Depois que Dominação do Mago Anulador é resolvida, o efeito de controle dura até que a criatura deixe o campo de batalha ou você perca o jogo. Ele não expira no final do turno.

Duelista de Zulaport  
{U}  
Criatura — Humano Ladino  
1/1  
Lampejo  
Quando Duelista de Zulaport entra no campo de batalha, até uma criatura alvo recebe -2/-0 até o final do turno. Seu controlador tritura dois cards. *(Ele coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Duelista de Zulaport tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador triturará dois cards.

Drana, Última Grã‑vampira  
{3}{B}{B}  
Criatura Lendária — Vampiro Clérigo  
4/4  
Voar  
Toda vez que Drana, Última Grã‑vampira, ataca, o jogador defensor escolhe um card de criatura que não seja lendário em seu cemitério. Você devolve aquele card ao campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional. A criatura é um Vampiro além de seus outros tipos.

* Se Drana ataca um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.
* O jogador defensor escolhe um card e você o coloca no campo de batalha enquanto a habilidade de Drana está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre esses dois eventos.
* Como todos os atacantes são declarados ao mesmo tempo, a criatura devolvida não pode atacar durante o mesmo combate em que é devolvida, nem mesmo se tiver ímpeto.
* A criatura devolvida permanece sendo um Vampiro além de seus outros tipos, mesmo que Drana deixe o campo de batalha.

Dreno Mental  
{2}{B}  
Feitiço  
O oponente alvo descarta dois cards, tritura um card e perde 1 ponto de vida. Você ganha 1 ponto de vida. *(Para triturar um card, um jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Se o oponente alvo só puder descartar um card ou não puder descartar nenhum card, ele ainda pode triturar um card e perder 1 ponto de vida, e você ganhará 1 ponto de vida.

Elemental das Queimadas  
{R}{G}  
Criatura — Elemental  
1/1  
Ímpeto  
Elemental das Queimadas não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, Elemental das Queimadas recebe +2/+2 até o final do turno.

* Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura seja desbloqueada.

Eletromante Ardente  
{2}{R}  
Criatura — Humano Mago  
3/2  
Quando Eletromante Ardente entrar no campo de batalha, adicione {R} para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* A habilidade de Eletromante Ardente usa a pilha e os jogadores podem responder a ela. Ela não é uma habilidade de mana porque o evento que faz com que ela seja desencadeada não é uma habilidade de mana.

Emboscada de Khalni  
{2}{G}  
Mágica Instantânea  
A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*  
/////  
Território de Khalni  
Terreno  
Território de Khalni entra no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {G}.

* Se qualquer dos alvos não for um alvo válido conforme Emboscada de Khalni for resolvida, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

Enxame de Cascudos  
{2}{G}  
Criatura — Inseto  
1/1  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Inseto. Se você controlar seis ou mais terrenos, em vez disso, crie uma ficha que seja uma cópia de Enxame de Cascudos.

* A cópia da ficha terá a habilidade de Enxame de Cascudos. Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.
* A cópia da ficha não copiará marcadores nem o dano marcado em Enxame de Cascudos, nem copiará outros efeitos que lhe tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, a cor de Enxame de Cascudos, e assim por diante. Normalmente isso significa que a ficha será simplesmente um Enxame de Cascudos, mas se quaisquer efeitos de cópia tiverem afetado o Enxame de Cascudos original, a ficha também os levará em consideração.
* Se Enxame de Cascudos deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a ficha ainda entrará no campo de batalha como uma cópia de Enxame de Cascudos, usando os valores copiáveis de Enxame de Cascudos da última vez em que ele esteve no campo de batalha.

Epígrafe de Abundância  
{1}{G}  
Mágica Instantânea  
Reforçar {2}{G}  
Escolha um. Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, escolha qualquer número.  
• Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo.  
• O jogador alvo ganha X pontos de vida, sendo X o maior poder entre os das criaturas que ele controla.  
• A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que você não controla.

* Se você reforçar Epígrafe de Abundância, você não poderá escolher nenhum modo mais de uma vez.
* Se mais de um modo for escolhido, execute-os na ordem em que estão escritos. Entretanto, nada pode acontecer entre eles e nenhum jogador pode realizar nenhuma ação. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas serão colocadas na pilha depois que a mágica tiver terminado de ser resolvida.
* Se quaisquer alvos deixarem de ser válidos, os outros alvos ainda serão afetados adequadamente.
* Se o segundo alvo for escolhido e cada criatura que o jogador alvo controla tiver poder negativo, aquele jogador não perderá nem ganhará pontos de vida.
* Se qualquer das criaturas não for um alvo válido no momento em que Epígrafe de Abundância for resolvida com o último modo escolhido, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

Epígrafe de Discernimento  
{3}{U}  
Feitiço  
Reforçar {2}{U}{U}  
Escolha um. Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, escolha qualquer número.  
• Devolva até duas criaturas alvo para as mãos de seus donos.  
• Use vidência 2 e depois compre dois cards.  
• O jogador alvo cria uma ficha de criatura azul X/X do tipo Ilusão, sendo X o número de cards na própria mão.

* Se você reforçar Epígrafe de Discernimento, você não poderá escolher nenhum modo mais de uma vez.
* Se mais de um modo for escolhido, execute-os na ordem em que estão escritos. Entretanto, nada pode acontecer entre eles e nenhum jogador pode realizar nenhuma ação. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas serão colocadas na pilha depois que a mágica tiver terminado de ser resolvida.
* Se quaisquer alvos deixarem de ser válidos, os outros alvos ainda serão afetados adequadamente. Se quaisquer alvos forem escolhidos e todos os alvos deixarem de ser válidos, Epígrafe de Discernimento não será resolvida. Você não usará vidência 2, nem comprará dois cards se o segundo modo tiver sido escolhido.
* O valor de X só é determinado conforme você executa o terceiro modo enquanto Epígrafe de Discernimento está sendo resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda, nem mesmo se o número de cards na mão do jogador mudar.

Epígrafe de Ruína  
{2}{B}  
Feitiço  
Reforçar {2}{B}{B}  
Escolha um. Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, escolha qualquer número.  
• O oponente alvo descarta dois cards.  
• Devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 do seu cemitério para o campo de batalha.  
• Destrua a criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

* Se você reforçar Epígrafe de Ruína, você não poderá escolher nenhum modo mais de uma vez.
* Se mais de um modo for escolhido, execute-os na ordem em que estão escritos. Entretanto, nada pode acontecer entre eles e nenhum jogador pode realizar nenhuma ação. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas serão colocadas na pilha depois que a mágica tiver terminado de ser resolvida.
* Se quaisquer alvos deixarem de ser válidos, os outros alvos ainda serão afetados adequadamente.
* Se um card no cemitério de um jogador ou uma criatura no campo de batalha tiver {X} no custo de mana, X é considerado 0.
* Como os alvos são escolhidos conforme você conjura a mágica, você não pode fazer com que Epígrafe de Ruína devolva um card de criatura e então destrua aquela criatura.

Ermos Rastejantes  
Terreno  
{T}: Adicione {C}.  
{4}: Coloque dois marcadores +1/+1 em Ermos Rastejantes. Em seguida, você pode fazer com que ele se torne uma criatura 0/0 do tipo Elemental até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

* Você pode ativar a segunda habilidade de Ermos Rastejantes mesmo que ele já seja uma criatura.
* Os marcadores em Ermos Rastejantes permanecem nele quando ele deixa de ser uma criatura. Se ele se tornar uma criatura posteriormente, os marcadores se aplicarão a ele.
* A menos que Ermos Rastejantes já seja uma criatura, sua segunda habilidade faz com que os marcadores +1/+1 sejam colocados em um terreno não de criatura. Habilidades que se apliquem ou sejam desencadeadas quando marcadores são colocados em uma criatura que você controla não se aplicarão nem serão desencadeadas.
* Uma permanente que não seja criatura e passe a ser uma criatura pode atacar, bem como ter suas habilidades {T} ativadas, se esteve sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura.

Escalar as Alturas  
{2}{G}  
Feitiço  
Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo. Você ganha 2 pontos de vida. Você pode jogar um terreno adicional neste turno.  
Compre um card.

* Se você escolher uma criatura alvo e ela não for um alvo valido no momento em que Escalar as Alturas tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não ganhará pontos de vida, não comprará um card nem conseguirá jogar um terreno adicional.
* A permissão para jogar terrenos é cumulativa com outros efeitos que permitam que você jogue terrenos adicionais, como a de Litoformação de Nahiri.
* Você não joga um terreno conforme Escalar as Alturas é resolvido; Escalar as Alturas resolve completamente primeiro e você compra um card, talvez o terreno que você jogará depois. Se não for o seu turno, você não conseguirá jogar um terreno naquele turno.

Esmagamento de Quebra‑crânio  
{X}{R}{R}  
Feitiço  
Esmagamento de Quebra‑crânio causa X pontos de dano divididos entre até duas criaturas e/ou planeswalkers alvo. Se X for igual ou superior a 6, em vez disso, Esmagamento de Quebra‑crânio causa duas vezes X pontos de dano divididos entre os alvos.  
/////  
Quebra‑crânio, o Passo do Martelo  
Terreno  
Conforme Quebra‑crânio, o Passo do Martelo, entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {R}.

* Você divide o dano ao conjurar Esmagamento de Quebra-crânio, não quando ele é resolvido. Se escolher dois alvos, você precisa atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada um.
* Se X for igual ou superior 6, você dividirá o dobro de X pontos de dano; você não atribuirá X pontos de dano para depois dobrá-los.
* Se alguns dos alvos deixarem de ser válidos para Esmagamento de Quebra-crânio, a divisão original do dano continuará a valer para os alvos ainda válidos, mas o dano que seria causado a alvos não válidos não será causado a nenhum alvo.

Espadachim‑mestra Kor  
{1}{W}  
Criatura — Kor Guerreiro  
1/1  
Golpe duplo  
Os Guerreiros equipados que você controla têm golpe duplo.

* Se uma criatura perder golpe duplo depois de atribuir dano na etapa de dano de combate de iniciativa (por Espadachim‑mestra Kor ter deixado o campo de batalha, por exemplo), aquela criatura não atribuirá dano na etapa de dano de combate normal.

Especialista em Aquisições  
{1}{B}  
Criatura — Humano Ladino  
1/2  
Quando Especialista em Aquisições entra no campo de batalha, o oponente alvo revela um número de cards da própria mão igual ao número de criaturas em seu grupo. Você escolhe um desses cards. Aquele jogador descarta aquele card. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* Se não houver criaturas em seu grupo conforme a habilidade de Especialista em Aquisições for resolvida, o oponente alvo não revelará nenhum card e você não escolherá nenhum card.

Espreitadora do Fundo do Mar  
{2}{U}  
Criatura — Tritão Ladino  
2/3  
{4}{U}: Espreitadora do Fundo do Mar recebe +1/+0 até o final do turno e não pode ser bloqueada neste turno. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* Depois que uma criatura tiver bloqueado Espreitadora do Fundo do Mar, ativar a habilidade de Espreitadora do Fundo do Mar não fará com que ela se torne desbloqueada nem removerá a criatura bloqueadora do combate.
* Você pode ativar a habilidade de Espreitadora do Fundo do Mar mais de uma vez, mesmo que ela já não possa ser bloqueada neste turno.

Esqueleto do Poço de Musgo  
{B}{G}  
Criatura — Planta Esqueleto  
2/2  
Reforçar {3} *(Você pode pagar um custo adicional de {3} ao conjurar esta mágica.)*  
Se Esqueleto do Poço de Musgo foi reforçado, ele entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1.  
Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em uma criatura que você controla, se Esqueleto do Poço de Musgo está em seu cemitério, você pode colocar Esqueleto do Poço de Musgo no topo de seu grimório.

* A última habilidade de Esqueleto do Poço de Musgo só é desencadeada se ele já estiver em seu cemitério conforme marcadores +1/+1 são colocados em uma criatura que você controla.
* A última habilidade de Esqueleto do Poço de Musgo é desencadeada se uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle com marcadores +1/+1, assim como quando marcadores +1/+1 são colocados em uma criatura que você já controla.

Estilhaçamento d'Alma  
{2}{B}  
Mágica Instantânea  
Cada oponente sacrifica uma criatura ou um planeswalker com o maior custo de mana convertido entre os das criaturas e dos planeswalkers que ele controla.

* Conforme Estilhaçamento d'Alma é resolvido, primeiro o oponente alvo de quem seja o turno (ou o próximo oponente na ordem dos turnos, se for o seu turno) escolhe uma criatura ou planeswalker que ele controle com o maior custo de mana convertido entre os das próprias criaturas e planeswalkers, e em seguida cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as permanentes escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

Estouro de Makindi  
{3}{W}{W}  
Feitiço  
As criaturas que você controla recebem +2/+2 até o final do turno.  
/////  
Mesetas de Makindi  
Terreno  
Mesetas de Makindi entra no campo de batalha virada.  
{T}: Adicione {W}.

* Estouro de Makindi só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +2/+2.

Estouro Fervilhante  
{1}{R}  
Mágica Instantânea  
Estouro Fervilhante causa 4 pontos de dano à criatura alvo que bloqueou neste turno.

* Estouro Fervilhante pode ter como alvo uma criatura que esteja bloqueando ou uma que tenha bloqueado anteriormente no turno e não esteja mais bloqueando.
* Destruir uma criatura bloqueadora não faz com que a criatura que ela estava bloqueando se torne não bloqueada.

Evocadora de Tormenta de Portão Marinho  
{1}{U}  
Criatura — Humano Mago  
2/1  
Reforçar {4}{U}  
Quando Evocadora de Tormenta de Portão Marinho entrar no campo de batalha, copie a próxima mágica instantânea ou feitiço com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 que você conjurar neste turno quando conjurá‑la. Se Evocadora de Tormenta de Portão Marinho tiver sido reforçada, em vez disso, copie aquela mágica duas vezes. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

* A habilidade desencadeada retardada de Evocadora de Tormenta de Portão Marinho copiará qualquer mágica instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.
* Uma cópia é criada mesmo que Evocadora de Tormenta de Portão Marinho deixe o campo de batalha antes que a própria habilidade desencadeada retardada seja criada.
* Será criada uma cópia mesmo que a mágica que fez com que a habilidade desencadeada retardada de Evocadora de Tormenta de Portão Marinho fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
* Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica. Se ela tiver sido copiada, a cópia terá o mesmo valor de X.
* Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos com base em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Em especial, se a mágica que você está copiando tiver sido reforçada, a(s) cópia(s) também será(ão) reforçada(s).
* A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Exploração de Valakut  
{2}{R}  
Encantamento  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, exile o card do topo de seu grimório. Você poderá jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado.  
No início de sua etapa final, se houver qualquer número de cards exilados com Exploração de Valakut, coloque‑os no cemitério de seu dono. Em seguida, Exploração de Valakut causa aquela quantidade de dano a cada oponente.

* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card exilado. Se o card for um terreno, você não pode jogá-lo a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
* Se você joga um card dessa forma, ele deixa o exílio e se torna um novo objeto. Se ele voltar ao exílio posteriormente no turno, você não poderá jogá-lo novamente.
* Se você jogar o card em resposta à habilidade desencadeada na etapa final, aquele card não será colocado em seu cemitério e não será contado quando a quantidade de dano a causar for determinada.
* Se Exploração de Valakut deixar o campo de batalha, quaisquer cards exilados com ela permanecerão exilados e poderão ser jogados. A habilidade desencadeada na etapa final não será desencadeada e os cards não serão colocados no cemitério de seu dono.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade desencadeada na etapa final faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida para cada card colocado no cemitério de seu dono.

Familiar do Mago Anulador  
{1}{G}{U}  
Criatura — Besta  
2/4  
{T}: Adicione {G} ou {U}.  
Toda vez que conjura uma mágica reforçada, você ganha 2 pontos de vida.

* A última habilidade de Familiar do Mago Anulador é desencadeada quando você conjura uma mágica reforçada, mesmo que você não tenha gasto mana de sua primeira habilidade para conjurar aquela mágica.

Flagelo dos Enclaves Celestes  
{1}{B}  
Criatura — Demônio  
\*/\*  
Reforçar {4}{B}  
Quando você conjura esta mágica, se ela foi reforçada, cada jogador perde metade dos próprios pontos de vida, arredondada para cima.  
O poder e a resistência de Flagelo dos Enclaves Celestes são, cada um, iguais a 20 menos o maior total de pontos de vida entre os jogadores.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Flagelo dos Enclaves Celestes funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
* Se o maior total de pontos de vida entre os jogadores for maior que 20, Flagelo dos Enclaves Celestes terá poder e resistência negativos iguais à diferença.
* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada. Em especial, Flagelo dos Enclaves Celestes pode fazer com que a própria resistência passe de menor que 0 a maior que 0 como resultado da própria habilidade desencadeada antes da mágica de criatura ser resolvida e ele entrar no campo de batalha.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Flagelo dos Enclaves Celestes faz com que cada equipe perca o dobro da metade de seus pontos de vida arredondada para cima. Isso é todos os pontos de vida ou, se for ímpar, todos mais 1. Isso faz com que o jogo termine empatado.

Fome do Oblívio  
{1}{B}  
Mágica Instantânea  
A criatura alvo que você controla ganha indestrutível até o final do turno. Compre um card se aquela criatura tiver um marcador +1/+1. *(Dano e efeitos que dizem “destrua” não destroem a criatura.)*

* Se a criatura alvo não é mais um alvo válido no momento em que Fome do Oblívio tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não compra um card se o alvo tem ou teve um marcador +1/+1.

Frasco Relíquia  
{3}  
Artefato  
{2}{T}, sacrifique uma criatura: Compre um card.  
Enquanto você controlar um Clérigo, Frasco Relíquia terá “Toda vez que uma criatura que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida”.

* Depois que a habilidade de Frasco Relíquia tiver sido desencadeada, aquela habilidade será resolvida mesmo que você não controle mais um Clérigo.
* Se você sacrificar o único Clérigo que você controla para ativar a primeira habilidade de Frasco Relíquia, a habilidade desencadeada que ele se concede será desencadeada.
* Se Frasco Relíquia deixar o campo de batalha ao mesmo tempo que cada Clérigo que você controla, a habilidade desencadeada será desencadeada para quaisquer criaturas que você controle que morram ao mesmo tempo (inclusive aqueles Clérigos).
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Frasco Relíquia faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Fúria de Kazuul  
{2}{R}  
Mágica Instantânea  
Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura.  
Fúria de Kazuul causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao poder da criatura sacrificada.  
/////  
Penhascos de Kazuul  
Terreno  
Penhascos de Kazuul entra no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {R}.

* A última existência da criatura sacrificada no campo de batalha é verificada para determinar seu poder.
* Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Fúria de Kazuul. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
* Os jogadores só podem responder depois que a mágica é conjurada e todos os seus custos são pagos. Ninguém pode tentar interferir em relação à criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Fúria Desmedida  
{1}{R}  
Mágica Instantânea  
A criatura alvo recebe +3/+2 até o final do turno. Use vidência 1.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Fúria Desmedida tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não usa vidência 1.

Garras Glaciais  
{2}{U}  
Mágica Instantânea  
Vire a criatura alvo. Seu controlador tritura dois cards. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador. *(Ele coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*  
Compre um card.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Garras Glaciais tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Nenhum jogador tritura nem compra nenhum card, e a criatura não será impedida de desvirar. Se o alvo for válido, mas Garras Glaciais não virá-lo (provavelmente por ele já estar virado), o restante dos efeitos de Garras Glaciais ainda acontecerá: aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador, aquele jogador triturará dois cards e você comprará um card.

Gatuno da Lacraia de Nimana  
{3}{B}  
Criatura — Humano Ladino  
3/4  
Enquanto um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, Gatuno da Lacraia de Nimana receberá +1/+0 e terá ameaçar. *(Ele só pode ser bloqueado por duas ou mais criaturas.)*

* Depois que uma criatura tiver bloqueado Gatuno da Lacraia de Nimana, fazer com que ele ganhe ameaçar não fará com que ele se torne desbloqueado nem removerá a criatura bloqueadora do combate.

Golem Relíquia  
{3}  
Criatura Artefato — Golem  
6/6  
Golem Relíquia não pode atacar nem bloquear, a menos que um oponente tenha oito ou mais cards no próprio cemitério.  
{2}, {T}: O jogador alvo tritura dois cards. *(Ele coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Depois que Golem Relíquia tiver atacado, fazer com que sua primeira habilidade se aplique removendo cards de cemitérios não fará com que Golem Relíquia seja removido do combate.
* De modo semelhante, depois que Golem Relíquia tiver bloqueado uma criatura atacante, fazer com que sua primeira habilidade se aplique não fará com que aquela criatura atacante se torne desbloqueada nem removerá Golem Relíquia do combate.

Golpe Sutil  
{1}{B}  
Mágica Instantânea  
Escolha um ou ambos —  
• A criatura alvo recebe -1/-1 até o final do turno.  
• Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

* Se você escolher ambos os modos e um alvo deixar de ser válido antes que Golpe Sutil seja resolvido, o outro alvo será afetado adequadamente.

Gragorja, Ruína do Enclave Celeste  
{1}{B}{G}  
Criatura Lendária — Hidra Horror  
0/0  
Gragorja, Ruína do Enclave Celeste entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1.  
Toda vez que outra criatura que você controla morrer, se ela tinha um marcador +1/+1, coloque um marcador +1/+1 em Gragorja.  
Quando Gragorja morrer, crie uma ficha de criatura preta e verde X/X do tipo Hidra, sendo X o número de marcadores +1/+1 em Gragorja.

* A segunda habilidade de Gragorja só coloca um marcador +1/+1 nele, independentemente de quantos marcadores a criatura a morrer tinha.
* Se uma criatura com um marcador +1/+1 morrer depois de receber marcadores -1/-1 demais, ela morre ao mesmo tempo que os marcadores são removidos e a segunda habilidade de Gragorja é desencadeada. De modo similar, se Gragorja morrer após receber marcadores -1/-1 demais, use o número de marcadores +1/+1 que ele tinha antes de receber os marcadores -1/-1 para determinar o valor de X.

Guardião da Flora Ancestral  
{4}{G}{G}  
Criatura — Elemental  
5/7  
Alcance  
Você pode jogar terrenos do seu cemitério.  
Se a entrada de um terreno no campo de batalha desencadear uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

* Guardião da Flora Ancestral não altera o momento em que você pode jogar aqueles terrenos. Você continua podendo jogar apenas um terreno por turno, e somente durante sua fase principal quando tiver prioridade e a pilha estiver vazia.
* Guardião da Flora Ancestral não permite que você ative habilidades (como reciclar) de cards de terreno em seu cemitério.
* Guardião da Flora Ancestral permite que você jogue o lado terreno de um card dupla face modal, mas não o lado não de terreno.
* A terceira habilidade de Guardião da Flora Ancestral afeta as habilidades desencadeadas de entrada no campo de batalha do próprio terreno, assim como outras habilidades desencadeadas quando aquele terreno entra no campo de batalha, como habilidades de aterragem. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
* Efeitos de substituição não são afetados pela terceira habilidade de Guardião da Flora Ancestral. Isso inclui quaisquer habilidades que se apliquem “conforme [este terreno] entra no campo de batalha” e qualquer habilidade que diga que o terreno entra no campo de batalha com marcadores.
* O efeito de Guardião da Flora Ancestral não copia a habilidade desencadeada; ele faz com que a habilidade seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.
* O evento desencadeador não precisa se referir especificamente a “terrenos”. Por exemplo, uma habilidade que é desencadeada “toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle” seria desencadeada duas vezes se o terreno a entrar fosse uma criatura.
* Uma habilidade que é desencadeada toda vez que você joga um terreno não se desencadeia uma vez adicional.
* Verifique cada permanente em sua existência no campo de batalha, levando em consideração efeitos contínuos, para determinar se qualquer habilidade desencadeada será desencadeada múltiplas vezes. Por exemplo, se você controlar Ashaya, Alma da Natureza, uma criatura não ficha que entre no campo de batalha fará com que quaisquer habilidades adequadas sejam desencadeadas uma vez adicional.
* Se você controlar dois Guardiões da Flora Ancestral, um terreno que entre no campo de batalha fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, e não quatro. Um terceiro Guardião da Flora Ancestral fará com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quatro fará com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.
* Se um terreno que entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que Guardião da Flora Ancestral (inclusive o próprio Guardião da Flora Ancestral, se um efeito fizer com que ele seja um terreno) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

Guia Furtivo  
{R}  
Criatura — Goblin Ladino  
1/1  
{2}, {T}: Outra criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 não pode ser bloqueada neste turno.

* Se o poder da criatura alvo for maior que 2 conforme a habilidade de Guia Furtivo tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. No entanto, se em vez disso o poder da criatura se tornar maior do que 2 após a resolução da habilidade, ela não poderá ser bloqueada naquele turno.
* Depois que uma criatura com poder igual ou inferior a 2 tenha sido bloqueada, a habilidade de Guia Furtivo não fará com que ela se torne desbloqueada.

Herdeiro do Enxame  
{3}{B}{B}  
Criatura — Vampiro Clérigo  
3/3  
Voar  
Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Herdeiro do Enxame.

* Se você ganhar pontos de vida ao mesmo tempo em que Herdeiro do Enxame sofre dano letal, ele morre antes que sua habilidade possa colocar um marcador +1/+1 nele mesmo.

Incêndio Purificador  
{1}{R}  
Feitiço  
Destrua o terreno alvo. Seu controlador pode procurar no próprio grimório um card de terreno básico, colocá‑lo no campo de batalha virado e depois embaralhar o próprio grimório.  
Compre um card.

* Se o terreno alvo não for um alvo válido no momento em que Incêndio Purificador tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador procurará um card de terreno básico e você não comprará um card. Se o alvo é válido, mas não foi destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador procura um card de terreno básico no próprio grimório e você compra um card.

Infiltrador Passofirme  
{3}{U}  
Criatura — Tritão Ladino  
2/3  
Vire outro Ladino desvirado que você controla: Infiltrador Passofirme não pode ser bloqueado neste turno.  
Toda vez que Infiltrador Passofirme causar dano de combate a um jogador, compre um card.

* Você pode virar qualquer Ladino desvirado que você controla, incluindo um que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da primeira habilidade de Infiltrador Passofirme.
* Depois que uma criatura tiver bloqueado Infiltrador Passofirme, ativar a primeira habilidade não fará com que ele se torne desbloqueado, nem removerá a criatura bloqueadora do combate.

Intimidador Karganiano  
{1}{R}  
Criatura — Humano Guerreiro  
3/1  
Covardes não podem bloquear Guerreiros.  
{1}: Escolha um que não tenha sido escolhido neste turno —  
• Intimidador Karganiano recebe +1/+1 até o final do turno.  
• A criatura alvo torna‑se um Covarde até o final do turno.  
• O Guerreiro alvo ganha atropelar até o final do turno.

* Depois que uma criatura bloquear um Guerreiro, transformar aquela criatura em Covarde não a removerá do combate nem fará com que o Guerreiro se torne desbloqueado.
* Se você controlar dois Intimidadores Karganianos, acompanhe separadamente quais modos foram escolhidos a cada turno para a habilidade de cada um.

Jace, Mago dos Espelhos  
{1}{U}{U}  
Planeswalker Lendário — Jace  
4  
Reforçar {2}  
Quando Jace, Mago dos Espelhos, entrar no campo de batalha, se Jace tiver sido reforçado, crie uma ficha que seja uma cópia de Jace, Mago dos Espelhos, com a exceção de não ser lendária e sua lealdade inicial ser 1.  
+1: Use vidência 2.  
0: Compre um card e revele‑o. Remova de Jace, Mago dos Espelhos, um número de marcadores de lealdade igual ao custo de mana convertido daquele card.

* A ficha da habilidade desencadeada de Jace copia exatamente o que está impresso em Jace e nada mais. Ela não copia quantos marcadores estão nele, nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado a cor dele, seus tipos e assim por diante. Ela entra no campo de batalha com um marcador de lealdade. Você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada um dos Jaces neste turno.
* A ficha criada pela habilidade desencadeada de Jace não tem o supertipo lendário e tem lealdade inicial 1 em vez de 4. Se outro objeto se tornar uma cópia da ficha, aquela cópia também não será lendária e terá lealdade inicial 1.
* Você pode controlar um Jace, Mago dos Espelhos, lendário além de qualquer número de cópias não lendárias de Jace, Mago dos Espelhos.
* Enquanto está resolvendo a última habilidade de Jace, você precisa revelar o card antes que ele se misture aos outros cards em sua mão.
* Se um card na mão de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Se a compra de card da última habilidade de Jace for modificada por um efeito de substituição, você não revelará nenhum card, mesmo que a compra tenha sido substituída por uma ou mais compras de cards. Nesse caso, nenhum marcador de lealdade será removido de Jace.
* Se o custo de mana convertido do card for maior que a lealdade de Jace, você removerá todos os marcadores de lealdade dele. Ele será colocado em seu cemitério como ação baseada no estado antes que você possa realizar qualquer ação.

Jerboa‑do‑cânion  
{2}{W}  
Criatura — Camundongo  
1/2  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, as criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

* A habilidade de Jerboa‑do‑cânion só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1.

Jornada Rumo ao Oblívio  
{4}{W}  
Encantamento  
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*  
Quando Jornada Rumo ao Oblívio entrar no campo de batalha, exile a permanente alvo que não seja terreno que um oponente controla até que Jornada Rumo ao Oblívio deixe o campo de batalha.

* Se Jornada Rumo ao Oblívio deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.
* As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
* Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Kaza, Perseguidora do Turbilhão  
{U}{R}  
Criatura Lendária — Humano Mago  
1/2  
Voar, ímpeto  
{T}: A próxima mágica instantânea ou feitiço que você conjurar neste turno custará {X} a menos para ser conjurada, sendo X o número de Magos que você controlar quando esta habilidade for resolvida.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo (como a da habilidade ativada de Kaza). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* A redução de custo de Kaza só pode reduzir o mana genérico no custo de uma mágica. Ela não pode reduzir os requisitos de mana colorido.

Ladrão de Pensamentos Planador  
{U}{B}  
Criatura — Humano Ladino  
1/3  
Lampejo  
Voar  
Enquanto um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, os Ladinos que você controla receberão +1/+0.  
Toda vez que um ou mais Ladinos que você controla atacam, cada oponente tritura dois cards.

* A terceira habilidade de Ladrão de Pensamentos Planador se aplica a ele mesmo tanto quanto a outros Ladinos que você controla.
* A quarta habilidade de Ladrão de Pensamentos Planador faz com que cada oponente triture dois cards, e não apenas os que estiverem sendo atacados por ladinos que você controla.

Lagac Cospe‑fogo  
{3}{R}  
Criatura — Lagarto  
3/4  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, Lagac Cospe‑fogo causa 1 ponto de dano a cada oponente.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Lagac Cospe‑fogo faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Líder de Guerra Karganiana  
{1}{R}{W}  
Criatura — Humano Guerreiro  
3/3  
Os outros Guerreiros que você controla recebem +1/+1.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a outro Guerreiro que você controla pode se tornar letal caso Líder de Guerra Karganiana deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Linvala, Escudo de Portão Marinho  
{1}{W}{U}  
Criatura Lendária — Anjo Mago  
3/3  
Voar  
No início do combate no seu turno, se você tiver um grupo completo, escolha a permanente alvo que seu oponente controla que não seja um terreno. Até seu próximo turno, ela não pode atacar nem bloquear e as habilidades ativadas dela não podem ser ativadas.  
Sacrifique Linvala: Escolha resistência a magia ou indestrutível. As criaturas que você controla ganham aquela habilidade até o final do turno.

* A segunda habilidade de Linvala não será desencadeada se você não tiver um grupo completo conforme a fase de combate começar. E ela não afetará o alvo se você não tiver um grupo completo conforme ela for resolvida. Contudo, o número de criaturas em seu grupo pode variar entre esses momentos.
* A permanente não de terreno permanece afetada até seu próximo turno, mesmo que o número de criaturas em seu grupo mude ou Linvala deixe o campo de batalha.
* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) não são afetadas.
* Nenhuma habilidade da permanente afetada pode ser ativada, incluindo habilidades de mana.
* Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo depois que a segunda habilidade de Linvala é resolvida, mas antes de seu próximo turno começar, o efeito dela dura até o momento em que seu próximo turno teria começado. Ele não expira imediatamente nem dura indefinidamente.

Litoformação de Nahiri  
{X}{R}{R}  
Feitiço  
Sacrifique X terrenos. Para cada terreno sacrificado dessa forma, compre um card. Você pode jogar X terrenos adicionais neste turno. Os terrenos que você controla entram no campo de batalha virados neste turno.

* Você não sacrificará terrenos até que Litoformação de Nahiri esteja sendo resolvida. Depois que você faz isso, os jogadores não podem realizar ações até que a mágica termine de ser resolvida.
* Se X for maior que o número de terrenos que você controla, você sacrificará cada terreno que você controla. O número de cards que você compra é menor que X, mas você pode jogar X terrenos adicionais.
* A permissão de Litoformação de Nahiri para jogar terrenos é cumulativa com outros efeitos que permitam que você jogue terrenos adicionais, como a de Escalar as Alturas.
* Se um efeito disser que um terreno entra virado a menos que uma condição seja satisfeita ou um custo seja pago, aquele terreno entra virado mesmo que aquela condição seja satisfeita ou aquele custo seja pago se estiver sendo afetado por Litoformação de Nahiri.

Lodo de Oran‑Rief  
{2}{G}  
Criatura — Lodo  
2/2  
Quando Lodo de Oran‑Rief entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.  
Toda vez que Lodo de Oran‑Rief atacar, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura atacante com um marcador +1/+1.

* Lodo de Oran-Rief pode ser alvo da própria primeira habilidade.
* O grupo de criaturas que recebem um marcador +1/+1 da segunda habilidade de Lodo de Oran-Rief só é determinado conforme a habilidade é resolvida. Outras habilidades que sejam desencadeadas por ataques (como a de Guia das Lâminas de Ondu) podem adicionar marcadores antes que aquela habilidade seja resolvida.

Mago da Fissura  
{1}{R}  
Criatura — Goblin Mago  
2/1  
Quando Mago da Fissura entra no campo de batalha, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

* Enquanto está resolvendo a habilidade de Mago da Fissura, você não pode descartar mais de um card.

Mago Ginete do Vento  
{2}{U}  
Criatura — Humano Mago  
2/2  
Voar  
Toda vez que você conjura uma mágica instantânea, um feitiço ou uma mágica de Mago, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

* Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade de Mago Ginete do Vento está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações e nada pode acontecer entre aqueles eventos.

Mergulhadora Celeste Ladra  
{1}{U}  
Criatura — Tritão Ladino  
2/1  
Reforçar {X}. X não pode ser igual a 0. *(Você pode pagar um custo adicional de {X} ao conjurar esta mágica.)*  
Voar  
Quando Mergulhadora Celeste Ladra entrar no campo de batalha, se ela tiver sido reforçada, ganhe o controle do artefato alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a X. Se aquele artefato for um Equipamento, anexe‑o a Mergulhadora Celeste Ladra.

* Se o Equipamento não puder ser anexado a Mergulhadora Celeste Ladra, provavelmente por Mergulhadora Celeste Ladra ter deixado o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada fosse resolvida, o Equipamento permanecerá anexado ao que quer que esteja equipando ou permanecerá solto caso já não esteja anexado.
* A habilidade de Mergulhadora Celeste Ladra pode ter como alvo um artefato que você já controla. Você o anexará a Mergulhadora Celeste Ladra se ele for um Equipamento.
* O efeito de alteração de controle de Mergulhadora Celeste Ladra dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Mergulhadora Celeste Ladra deixar o campo de batalha. Em um jogo com vários participantes, ele expira se você deixa o jogo.

Mestra dos Ventos  
{2}{U}{U}  
Criatura — Esfinge Mago  
1/4  
Voar  
Quando Mestra dos Ventos entrar no campo de batalha, compre dois cards e, depois, descarte um card.  
Toda vez que você conjura uma mágica instantânea, um feitiço ou uma mágica de Mago, você pode fazer com que o poder e a resistência básicos de Mestra dos Ventos se tornem 4/1 ou 1/4 até o final do turno.

* Você não escolhe um poder e uma resistência para Mestra dos Ventos conforme a habilidade dela é desencadeada. Em vez disso, conforme ela é resolvida, você escolhe fazer com que Mestra dos Ventos se torne 4/1, se torne 1/4, ou não alterar seu poder nem sua resistência.
* A habilidade de Mestra dos Ventos sobrescreve quaisquer efeitos prévios que tenham determinado valores específicos para seu poder e/ou sua resistência. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
* O efeitos que modificam o poder ou a resistência de Mestra dos Ventos sem defini-los se aplicam aos novos valores de poder e resistência básicos independentemente de quando tenham começado a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Mestra dos Ventos pode se tornar letal caso você altere a resistência básica dela posteriormente no turno.

Mímico do Lago Vítreo  
{2}{U}  
Criatura — Metamorfo Ladino  
0/0  
Você pode fazer com que Mímico do Lago Vítreo entre no campo de batalha como cópia de uma criatura que você controla, com a exceção de ser um Metamorfo Ladino além de seus outros tipos.  
/////  
Margens do Lago Vítreo  
Terreno  
Margens do Lago Vítreo entra no campo de batalha virada.  
{T}: Adicione {U}.

* Mímico do Lago Vítreo copia exatamente o que está impresso na criatura original (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo), e ele também é um Metamorfo Ladino. Ele não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante. Em especial, se ele copiar uma criatura que normalmente não é uma criatura, ele não será uma criatura.
* Se Mímico do Lago Vítreo não for uma criatura, provavelmente por ter copiado uma criatura que era uma criatura apenas temporariamente, ele não será um Metamorfo Ladino, mesmo que se torne uma criatura posteriormente.
* Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outro Mímico do Lago Vítreo), então Mímico do Lago Vítreo entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida tenha copiado.
* Se outra criatura se tornar uma cópia de Mímico do Lago Vítreo, aquela criatura também será um Metamorfo Ladino.
* Se a criatura escolhida for uma ficha, Mímico do Lago Vítreo copiará as características originais da ficha conforme descritas pelo efeito que colocou a ficha no campo de batalha. Mímico do Lago Vítreo não se torna uma ficha neste caso.
* Qualquer habilidade de entrada no campo de batalha da criatura copiada será desencadeada quando Mímico do Lago Vítreo entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.
* Se, de alguma forma, Mímico do Lago Vítreo entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Mímico do Lago Vítreo não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.

Monumento Esquecido  
{5}  
Artefato Lendário  
As criaturas incolores que você controla recebem +2/+2.  
Toda vez que você virar uma permanente para gerar {C}, adicione um {C} adicional.  
Toda vez que conjura uma mágica incolor, você ganha 2 pontos de vida.

* Terrenos geralmente são incolores, independentemente das cores de mana que são capazes de gerar. Se um efeito transformar um terreno incolor em uma criatura sem especificar que ele se torna de uma certa cor, a criatura terreno recebe +2/+2.
* Você só “vira uma permanente para gerar {C}” se ativar uma habilidade de mana daquela permanente que inclua o símbolo {T} no custo, e somente se ela gerar um ou mais {C} conforme for resolvida.
* Se você virar uma permanente para gerar mais de um {C}, você adiciona um único {C} adicional.
* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* A última habilidade de Monumento Esquecido não será desencadeada quando você jogar um terreno.

Moraug, Fúria de Akoum  
{4}{R}{R}  
Criatura Lendária — Minotauro Guerreiro  
6/6  
Cada criatura que você controla recebe +1/+0 para cada vez em que ela atacou neste turno.  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, se for sua fase principal, há uma fase de combate adicional depois desta fase. No início daquele combate, desvire todas as criaturas que você controla.

* A primeira habilidade de Moraug verifica a cada turno quantas vezes cada criatura atacou. Ela conta as vezes que a criatura atacou antes que Moraug entrasse no campo de batalha, e deixa de se aplicar se Moraug deixar o campo de batalha.
* A primeira habilidade de Moraug conta quantas vezes uma criatura atacou, e não quantas vezes ela causou dano. Na primeira vez em que uma criatura ataca em um turno, o bônus de +1/+0 aplica-se ao dano de combate que ela causa durante aquele combate.
* Uma criatura que entre no campo de batalha atacando não atacou naquele combate. A habilidade de Moraug não contará aquele combate. A menos que aquela criatura tenha ímpeto, ela não estará apta a atacar em combates adicionais neste turno.
* Se a habilidade de aterragem for resolvida durante sua fase principal pré-combate, a fase de combate adicional acontecerá antes de sua fase de combate regular. Você desvirará criaturas que você controla no início da fase de combate adicional, mas não no início de sua fase de combate regular.
* Não haverá fase principal adicional depois da fase de combate adicional. Por exemplo, se a habilidade de aterragem for resolvida duas vezes durante sua fase principal pós-combate, você conseguirá duas fases de combate adicionais consecutivas depois de sua fase principal (desvirando suas criaturas no início de cada uma delas), seguidas por sua fase final.

Mordida Rábica  
{1}{G}  
Feitiço  
A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura alvo que você não controla.

* Se uma das duas criaturas não for um alvo válido conforme Mordida Rábica tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano.

Motor Litoforme  
{4}  
Artefato Lendário  
{2}, {T}: Copie a habilidade ativada ou desencadeada alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.  
{3}, {T}: Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.  
{4}, {T}: Copie a mágica de permanente alvo que você controla. *(A cópia torna-se uma ficha.)*

* A fonte da cópia feita pela primeira habilidade de Motor Litoforme é a mesma fonte da habilidade original.
* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
* Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas palavras chave (como destreza) são habilidades desencadeadas e usarão “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” em seu texto explicativo.
* A primeira habilidade de Motor Litoforme tem como alvo uma habilidade ativada ou desencadeada que esteja na pilha e cria outra ocorrência daquela habilidade na pilha. Ela não faz com que nenhum objeto ganhe uma habilidade.
* Se uma habilidade estiver relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade mencionar o “card exilado”, isso incluirá todos os cards exilados pela primeira habilidade e pela cópia. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Caçador de Demônio for copiada e duas criaturas forem exiladas, ambas retornarão quando Caçador de Demônio deixar o campo de batalha.
* Motor Litoforme pode copiar qualquer mágica ou habilidade que esteja na pilha, e não somente uma com alvos. Se uma mágica de permanente for copiada, não se pode escolher novos alvos para ela, caso ela tenha alvos (talvez por ser uma Aura ou uma mágica de criatura mutante).
* A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”, “desencadeada” nem “ativada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica ou ativa uma habilidade sejam desencadeadas. Habilidades que digam que uma habilidade desencadeada é desencadeada vezes adicionais não se aplicarão à cópia de uma habilidade desencadeada.
* A cópia será resolvida antes da mágica ou habilidade original.
* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica ou habilidade que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
* Se a mágica ou habilidade copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente. Isso não se aplica à cópia de uma mágica de permanente com uma habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha modal, mas se aplica a uma cópia daquela habilidade em si.
* Se a mágica ou habilidade copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada ou ativada, a cópia terá o mesmo valor de X.
* Se a mágica ou habilidade teve o dano dividido conforme foi colocada na pilha, a divisão não pode ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas e habilidades que distribuem marcadores.
* Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia. Em especial, se a mágica original foi reforçada, a cópia é reforçada.
* Qualquer escolha feita quando a mágica ou habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida. Em especial, se uma habilidade desencadeada pedir que você pague um custo (como a de Tirano da Linha de Força), você pagará aquele custo para a cópia se quiser que ela tenha efeito.
* Se uma mágica de permanente é copiada, a cópia é colocada no campo de batalha como ficha conforme a mágica é resolvida. As regras que se aplicam a uma mágica de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da mágica de permanente (que se torna uma ficha).
* A ficha que uma cópia de uma mágica se torna ao ser resolvida não conta como tendo sido “criada”.

Nahiri, Herdeira dos Antigos  
{2}{R}{W}  
Planeswalker Lendário — Nahiri  
4  
+1: Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Kor Guerreiro. Você pode anexar a ela um Equipamento que você controla.  
−2: Olhe os seis cards do topo do seu grimório. Você pode revelar um card de Guerreiro ou Equipamento dentre eles e colocá‑lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.  
−3: Nahiri, Herdeira dos Antigos, causa à criatura ou ao planeswalker alvo dano igual ao dobro do número de Equipamentos que você controla.

* Você cria uma ficha de Kor Guerreiro e anexa um Equipamento a ela se quiser enquanto a primeira habilidade de Nahiri está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Necrófago Falcão da Noite  
{1}{B}{B}  
Criatura — Vampiro Ladino  
1+\*/3  
Voar, toque mortífero, vínculo com a vida  
O poder de Necrófago Falcão da Noite é igual a 1 mais o número de tipos de card entre os cards nos cemitérios de seus oponentes. *(Os cards em cemitérios só têm as características de suas faces.)*

* A habilidade que define o poder de Necrófago Falcão da Noite se aplica em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
* Necrófago Falcão da Noite conta tipos de card, não cards. Se o único card nos cemitérios de seus oponentes for um card de criatura artefato, Necrófago Falcão da Noite será 3/3. Se os únicos cards naqueles cemitérios forem dez cards de artefato e dez cards de criatura, Necrófago Falcão da Noite ainda será 3/3.
* Tipos de cards que possam aparecer em cards em um cemitério incluem artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker e feitiço. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Vampiro e Ladino são subtipos, não tipos de card.

Nissa dos Ramos Umbrosos  
{2}{B}{G}  
Planeswalker Lendário — Nissa  
4  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador de lealdade em Nissa dos Ramos Umbrosos.  
+1: Desvire o terreno alvo que você controla. Você pode fazer com que ele se torne uma criatura 3/3 do tipo Elemental com ímpeto e ameaçar até o final do turno. Ela ainda é um terreno.  
−5: Você pode colocar um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior ao número de terrenos que você controla no campo de batalha de sua mão ou cemitério com dois marcadores +1/+1.

* A segunda habilidade de Nissa pode ter como alvo um terreno que já esteja desvirado ou que já seja uma criatura.
* A segunda habilidade de Nissa não remove nenhuma habilidade que a criatura terreno tenha.
* A segunda habilidade de Nissa sobrescreve quaisquer efeitos prévios que tenham determinado valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura terreno. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
* Efeitos que modifiquem o poder ou a resistência da criatura terreno sem defini-los ainda se aplicarão aos novos poder e resistência básicos, independentemente de quando tenham começado a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
* Se um card na mão ou no cemitério de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* O custo de mana convertido do card de criatura só é verificado em sua mão ou cemitério. Você pode colocar no campo de batalha um card de criatura cujo custo de mana convertido se torne maior que o número de terrenos que você controla depois que estiver no campo de batalha, provavelmente por ter entrado como cópia de outra permanente.

Omnath, Locus da Criação  
{R}{G}{W}{U}  
Criatura Lendária — Elemental  
4/4  
Quando Omnath, Locus da Criação, entrar no campo de batalha, compre um card.  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 4 pontos de vida se esta for a primeira vez que esta habilidade foi resolvida neste turno. Se for a segunda vez, adicione {R}{G}{W}{U}. Se for a terceira vez, Omnath causa 4 pontos de dano a cada oponente e a cada planeswalker que você não controla.

* A habilidade de aterragem de Omnath não tem efeito após a terceira vez em que é resolvida em cada turno.
* A habilidade de aterragem de Omnath usa a pilha e os jogadores podem responder a ela. Ela não é uma habilidade de mana porque o evento que faz com que ela seja desencadeada não é uma habilidade de mana, mesmo que seja a segunda vez que a habilidade é resolvida no turno.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a segunda habilidade de Omnath faz com que a equipe oponente perca 8 pontos de vida na terceira vez que é resolvida. Os planeswalkers de cada outro jogador sofrem 4 pontos de dano, inclusive os de seu colega de equipe.

Orah, Hierofante do Enclave Celeste  
{2}{W}{B}  
Criatura Lendária — Kor Clérigo  
3/3  
Vínculo com a vida  
Toda vez que Orah, Hierofante do Enclave Celeste, ou outro Clérigo que você controla morrer, devolva o card de Clérigo alvo com custo de mana convertido menor do que o Clérigo que morreu de seu cemitério para o campo de batalha.

* Se outro Clérigo que você controla morrer ao mesmo tempo que Orah, a habilidade de Orah será desencadeada para aquele Clérigo além de ser desencadeada para ele mesmo.
* Se uma criatura no campo de batalha ou um card de criatura em seu cemitério tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* A habilidade de Orah pode ter como alvo um card de Clérigo que tenha sido colocado em seu cemitério ao mesmo tempo em que o Clérigo cuja morte fez com que a habilidade fosse desencadeada.

Paragona Tajuru  
{1}{G}  
Criatura — Elfo  
3/2  
Paragona Tajuru também é um Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.  
Reforçar {3}  
Quando Paragona Tajuru entrar no campo de batalha, se ela tiver sido reforçada, revele os seis cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card que compartilhe um tipo de criatura com ela dentre eles em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* A habilidade que adiciona tipos de criatura a Paragona Tajuru se aplica em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
* Se Paragona Tajuru deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, use seus tipos de criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar quais cards você pode colocar na própria mão.

Pasta‑raiz de Murasa  
{G}{W}  
Criatura — Besta  
2/3  
Vigilância  
{T}: Você pode colocar no campo de batalha um card de terreno básico de sua mão.  
{T}: Devolva o terreno básico alvo que você controla para a mão de seu dono.

* A segunda habilidade de Pasta‑raiz de Murasa não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um card de terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.
* Depois que Pasta‑raiz de Murasa ataca, você pode ativar quaisquer das habilidades ativadas dela. Fazer isso não a remove do combate. Ela permanece sendo uma criatura atacante e causa e sofre dano de combate normalmente.

Pega‑bicho Grotag  
{1}{R}  
Criatura — Goblin Guerreiro  
1/2  
Atropelar  
Toda vez que Pega-bicho Grotag ataca, ele recebe +1/+0 até o final do turno para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* O bônus só é determinado conforme a habilidade de Pega‑bicho Grotag é resolvida. Depois que isso acontece, o tamanho do bônus não muda posteriormente no turno, nem mesmo se o número de criaturas em seu grupo mudar.

Picareta do Enclave Celeste  
{G}  
Artefato — Equipamento  
Quando Picareta do Enclave Celeste entrar no campo de batalha, anexe‑a à criatura alvo que você controla.  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura equipada recebe +2/+2 até o final do turno.  
Equipar {2}{G}

* O bônus da habilidade de aterragem de Picareta do Enclave Celeste se aplica à criatura à qual ela estiver anexada no momento em que a habilidade é resolvida. Aquele bônus não se aplica a uma criatura nova se Picareta do Enclave Celeste se tornar anexada a outra criatura.
* Se não houver nenhuma criatura equipada por ela no momento em que a habilidade de aterragem de Picareta do Enclave Celeste for resolvida, nenhuma criatura receberá +2/+2.

Ponto de Pressão  
{1}{W}  
Mágica Instantânea  
Vire a criatura alvo.  
Compre um card.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Ponto de Pressão tenta ser resolvido, a mágica não é resolvida. Você não comprará um card. Se o alvo for válido, mas não se tornar virado (provavelmente porque já estava virado), você comprará um card.

Praga Litoforme  
{1}{B}  
Encantamento — Aura  
Encantar terreno  
Quando Praga Litoforme entrar no campo de batalha, compre um card.  
O terreno encantado perde todos os tipos de terreno e habilidades e tem “{T}: Adicione {C}” e “{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione um mana de qualquer cor.”

* Se o terreno alvo não for um alvo válido no momento em que Praga Litoforme tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto você não compra um card.
* O terreno encantado permanece com quaisquer outros tipos de card (como artefato) e supertipos (como básico ou lendário) quando perde os tipos de terreno.

Predação de Pelakka  
{2}{B}  
Feitiço  
O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card dela com custo de mana convertido igual ou superior a 3. Aquele jogador descarta aquele card.  
/////  
Cavernas de Pelakka  
Terreno  
Cavernas de Pelakka entra no campo de batalha virada.  
{T}: Adicione {B}.

* Se um card na mão de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Prêmio Cobiçado  
{4}{B}  
Feitiço  
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*  
Procure um card em seu grimório, coloque‑o em sua mão e, depois, embaralhe seu grimório. Se tiver um grupo completo, você pode conjurar uma mágica com custo de mana convertido igual ou inferior a 4 de sua mão sem pagar seu custo de mana.

* Se você tiver um grupo completo e quiser conjurar uma mágica com o efeito de Prêmio Cobiçado, você o fará como parte da resolução de Prêmio Cobiçado após a procura por um card. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. As permissões de tempo com base no tipo do card são ignoradas.
* O card que você procurou pode ser o que você conjurará.
* Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custo adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
* Se o card tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

Rebentação Erguida  
{2}{U}  
Criatura — Elemental  
0/5  
Toda vez que você conjura uma mágica reforçada, Rebentação Erguida tem poder e resistência básicos 5/5 até o final do turno.

* A habilidade de Rebentação Erguida substitui quaisquer efeitos anteriores que determinam valores específicos para seu poder e/ou resistência. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
* Efeitos que modifiquem o poder e a resistência de Rebentação Erguida sem determinar valores ainda se aplicarão aos novos poder e resistência básicos, independentemente de quando tenham começado a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder ou a resistência da criatura.

Refúgio dos Felidares  
{3}{W}  
Encantamento  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, escolha um —  
• Crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Felino Besta.  
• Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla. Aquelas criaturas ganham vigilância até o final do turno.

* O segundo modo de Refúgio dos Felidares só afeta criaturas que você controla no momento em que a habilidade é resolvida, inclusive criaturas que você controla, mas que por alguma razão não receberam um marcador +1/+1 . As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão vigilância nem receberão um marcador +1/+1.

Renascimento de Malakir  
{B}  
Mágica Instantânea  
Escolha uma criatura alvo. Você perde 2 pontos de vida. Até o final do turno, aquela criatura ganha “Quando esta criatura morrer, devolva‑a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono”.  
/////  
Lodaçal de Malakir  
Terreno  
Lodaçal de Malakir entra no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {B}.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Renascimento de Malakir tenta ser resolvido, a mágica não é resolvida. Você não perde 2 pontos de vida.
* O efeito de Renascimento de Malakir só funciona uma vez. Se a criatura alvo morre e é devolvida ao campo de batalha, ela é considerada uma nova criatura. Se a nova criatura morrer, ela não voltará.

Restauração de Portão Marinho  
{4}{U}{U}{U}  
Feitiço  
Compre uma quantidade de cards igual ao número de cards em sua mão mais um. Não há limite para o número máximo de cards em sua mão durante o restante do jogo.  
/////  
Portão Marinho Renascido  
Terreno  
Conforme Portão Marinho Renascido entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {U}.

* Se não tiver cards na mão conforme Restauração de Portão Marinho for resolvida, você comprará um card.

Sacerdote da Praga Saqueador  
{2}{B}  
Criatura — Vampiro Clérigo  
3/2  
Toda vez que você ganha pontos de vida, cada oponente perde 1 ponto de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Sacerdote da Praga Saqueador faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Sacerdote de Sangue de Malakir  
{1}{B}  
Criatura — Vampiro Clérigo  
2/1  
Quando Sacerdote de Sangue de Malakir entra no campo de batalha, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de criaturas em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Sacerdote de Sangue de Malakir faz com que a equipe adversária perca duas vezes X pontos de vida e você ganhe X pontos de vida.

Sede de Grão‑vampiro  
{B}  
Feitiço  
Reforçar {2}{B} *(Você pode pagar um custo adicional de {2}{B} ao conjurar esta mágica.)*  
Destrua a criatura ou o planeswalker alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 2. Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, destrua a criatura ou o planeswalker alvo.

* Se uma criatura ou planeswalker no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Serra‑pau Iridescente  
{4}{G}  
Criatura — Inseto  
3/4  
No início de sua etapa final, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Inseto para cada marcador +1/+1 que você colocou em criaturas sob seu controle neste turno.

* A habilidade de Serra‑pau Iridescente conta o número de marcadores +1/+1 que você colocou em suas criaturas, mesmo que isso tenha acontecido antes que Serra‑pau Iridescente estivesse no campo de batalha, e mesmo que aquelas criaturas não estejam mais no campo de batalha ou não estejam mais sob seu controle (e, em alguns casos, mesmo que aquelas criaturas não sejam mais criaturas).
* Se uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle com marcadores +1/+1, a habilidade de Serra‑pau Iridescente contará aqueles marcadores.
* Se Serra‑pau Iridescente deixar o campo de batalha antes de sua etapa final, a habilidade dele não será desencadeada. Você não criará nenhuma ficha.

Silenciador de Drana  
{5}{B}  
Criatura — Vampiro Ladino  
3/2  
Quando Silenciador de Drana entra no campo de batalha, a criatura alvo que um oponente controla recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o número de criaturas em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* O valor de X só é determinado conforme a habilidade de Silenciador de Drana é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, nem mesmo se o número de criaturas em seu grupo mudar.

Simbiose de Virapau  
{4}{G}{G}{G}  
Feitiço  
Olhe os sete cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura dentre eles no campo de batalha. Se aquele card tiver um custo de mana convertido igual ou inferior a 3, ele entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1 adicionais. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.  
/////  
Virapau, Mata Serpentina  
Terreno  
Conforme Virapau, Mata Serpentina, entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ela entrará no campo de batalha virada.  
{T}: Adicione {G}.

* Use o custo de mana convertido do card de criatura em sua existência em seu grimório para determinar se ele recebe marcadores +1/+1, ignorando quaisquer efeitos de substituição (como o de Mímico do Lago Vítreo) que alterem seu custo de mana convertido depois que ela estiver no campo de batalha.
* Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Sobrevivente Intrépido  
{1}{G}  
Criatura — Humano Guerreiro  
1/1  
Quando Sobrevivente Intrépido entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

* Sobrevivente Intrépido pode ser alvo de sua própria habilidade.

Sombra do Enclave Celeste  
{1}{B}  
Criatura — Sombra  
3/1  
Reforçar {2}{B}  
Sombra do Enclave Celeste não pode bloquear.  
Se Sombra do Enclave Celeste foi reforçada, ela entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, se Sombra do Enclave Celeste estiver em seu cemitério e for o seu turno, você pode conjurá‑la do seu cemitério neste turno.

* A habilidade de aterragem de Sombra do Enclave Celeste só é desencadeada se ela estiver em seu cemitério imediatamente depois da entrada do terreno no campo de batalha.
* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo para Sombra do Enclave Celeste quando a conjurar com a permissão de sua habilidade de aterragem. Você precisa pagar seu custo de mana (ou, se outro efeito permitir, um custo alternativo). Você pode pagar seu custo de reforçar ao conjurá-la dessa forma.
* Depois que você conjura Sombra do Enclave Celeste do seu cemitério, ela é considerada um novo objeto, e a permissão da habilidade de aterragem não se aplicará novamente mesmo que ela retorne ao seu cemitério posteriormente no turno. Você precisará fazer com que outro terreno entre no campo de batalha sob seu controle depois que ela tiver voltado ao seu cemitério para poder conjurá-la de novo.

Surra de Hagra  
{2}{B}{B}  
Mágica Instantânea  
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se um oponente não controla um terreno básico.  
Destrua a criatura alvo.  
/////  
Poço da Ninhada de Hagra  
Terreno  
Poço da Ninhada de Hagra entra no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {B}.

* A primeira habilidade de Surra de Hagra só reduz o custo em {1}, mesmo que você tenha dois oponentes sem terrenos básicos. Ela reduz o custo mesmo que alguns oponentes controlem terrenos básicos, contanto que um deles não controle nenhum.
* O oponente que não controla nenhum terreno básico não precisa ser o controlador da criatura alvo para que o custo de Surra de Hagra seja reduzido.

Surto de Matavasta  
{3}{G}  
Feitiço  
Reforçar {4} *(Você pode pagar um custo adicional de {4} ao conjurar esta mágica.)*  
Procure até dois cards de terreno básico em seu grimório, coloque‑os no campo de batalha virados e, depois, embaralhe seu grimório. Se esta mágica tiver sido reforçada, coloque dois marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla.

* Se quaisquer habilidades forem desencadeadas quando terrenos forem colocados no campo de batalha e Surto de Matavasta tiver sido reforçado, aquelas habilidades não serão resolvidas até que você tenha colocado dois marcadores +1/+1 em criaturas que você controla.

Taborax, Fim da Esperança  
{2}{B}  
Criatura Lendária — Demônio Clérigo  
2/2  
Voar  
Taborax, Fim da Esperança, terá vínculo com a vida enquanto tiver cinco ou mais marcadores +1/+1.  
Toda vez que outra criatura que você controla que não seja ficha morrer, coloque um marcador +1/+1 em Taborax. Se aquela criatura era um Clérigo, você pode comprar um card. Se fizer isso, você perde 1 ponto de vida.

* Se outra criatura não ficha sofrer dano letal ao mesmo tempo que Taborax, Taborax morre antes que a própria última habilidade possa colocar um marcador +1/+1 nele.
* Se outro Clérigo não ficha morrer ao mesmo tempo que Taborax, você não colocará um marcador +1/+1 em nada, mas poderá comprar um card conforme a última habilidade dele for resolvida. Você ainda perderá 1 ponto de vida se fizer isso.

Tática Emparceirada  
{2}{W}  
Criatura — Humano Guerreiro  
3/2  
Toda vez que Tática Emparceirada e ao menos um outro Guerreiro atacarem, coloque um marcador +1/+1 em Tática Emparceirada.

* Tática Emparceirada recebe um único marcador +1/+1 da própria habilidade, independentemente de quantos Guerreiros ataquem com ela depois do primeiro.
* O outro Guerreiro atacante não precisa estar atacando o mesmo jogador ou planeswalker que Tática Emparceirada.

Taumatologia Sincronizada  
{4}{R}  
Mágica Instantânea  
Taumatologia Sincronizada causa 4 pontos de dano à criatura alvo e X pontos de dano ao controlador daquela criatura, sendo X o número de criaturas em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Taumatologia Sincronizada tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Nenhum jogador sofre dano.

Tazri, Farol da Unidade  
{4}{W}  
Criatura Lendária — Humano Guerreiro  
4/6  
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura em seu grupo.  
{2/u}{2/b}{2/r}{2/g}: Olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode revelar até dois cards de Clérigo, Ladino, Guerreiro, Mago e/ou Aliado dentre eles e colocá‑los em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Para determinar o custo da habilidade de Tazri, você escolhe qual custo pagará por cada um dos quatro símbolos de mana (ou {2}, ou um mana da cor adequada), soma o custo total, aplica quaisquer custos adicionais e então aplica quaisquer reduções de custo.
* A habilidade ativada de Tazri permite que você coloque até dois cards em sua mão, e não dois cards de cada um dos tipos de criatura listados.
* Aliado é um tipo de criatura que não aparece na coleção *Renascer de Zendikar*, mas apareceu em coleções anteriores ambientadas no plano de Zendikar.

Tirano da Linha de Força  
{2}{R}{R}  
Criatura — Dragão  
4/4  
Voar  
Você não perde mana vermelho não gasto conforme as etapas e fases terminam.  
Quando Tirano da Linha de Força morre, você pode pagar qualquer quantidade de {R}. Quando você faz isso, ele causa aquela quantidade de pontos de dano a qualquer alvo.

* Você pode manter mana vermelho em sua reserva de mana indefinidamente enquanto Tirano da Linha de Força estiver no campo de batalha. Isso significa que se adicionar um mana vermelho a sua reserva de mana durante uma etapa ou fase, você pode gastá-lo durante uma etapa ou fase posterior, ou até mesmo um turno posterior. Outros tipos de mana continuarão a se esvair de sua reserva de mana conforme cada etapa e cada fase terminarem.
* Se um mana vermelho que você adicionar a sua reserva de mana tiver certas restrições ou condições associadas (por exemplo, se tiver sido produzido por Acampamento Base), elas se aplicarão àquele mana independentemente de quando você o gaste.
* Depois que Tirano da Linha de Força deixar o campo de batalha, você terá até o final da etapa ou fase para gastar qualquer mana vermelho que esteja em sua reserva de mana antes que ele se esvaia normalmente. Não há penalidade associada a isso, exceto a própria perda do mana.
* A última habilidade de Tirano da Linha de Força vai para a pilha sem alvo. Enquanto a habilidade está sendo resolvida, você pode pagar qualquer quantidade de mana vermelho, inclusive do mana não gasto que você tiver. Se fizer isso, uma segunda habilidade será desencadeada e você escolherá um alvo para sofrer aquela quantidade de dano. Isso é diferente de habilidades que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago, mas antes de o dano ser causado.

Traição da Canção da Loucura  
{3}{R}{R}  
Feitiço  
Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.  
/////  
Ruínas da Canção da Loucura  
Terreno  
Ruínas da Canção da Loucura entra no campo de batalha virada.  
{T}: Adicione {R}.

* Traição da Canção da Loucura pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou que você já controla.
* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.

Trôpego do Enxame  
{G}  
Criatura — Fungo Besta  
0/0  
Trôpego do Enxame entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.  
Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 se tornar alvo de uma mágica que um oponente controla, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Inseto.  
{1}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 em Trôpego do Enxame.

* Uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura se torna alvo de uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Se uma criatura sem um marcador +1/+1 se tornar alvo de uma mágica que um oponente controla, colocar um marcador +1/+1 nela não fará com que a segunda habilidade de Trôpego do Enxame seja desencadeada.
* Se uma mágica tiver como alvo uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 mais de uma vez, a habilidade de Trôpego do Enxame será desencadeada uma única vez.
* Você cria uma única ficha de Inseto, independentemente de quantos marcadores +1/+1 a criatura alvo tinha.

Umbrogato do Enclave Celeste  
{3}{B}  
Criatura — Felino Horror  
3/3  
{1}{B}, sacrifique outra criatura: Coloque um marcador +1/+1 em Umbrogato do Enclave Celeste.  
Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 morrer, compre um card.

* Se Umbrogato do Enclave Celeste tiver um marcador +1/+1 e morrer, sua última habilidade será desencadeada.
* Se Umbrogato do Enclave Celeste morrer ao mesmo tempo que outra criatura que você controla com um marcador +1/+1, a última habilidade de Umbrogato do Enclave Celeste será desencadeada para aquela criatura.
* Você só compra um card cada vez que a última habilidade de Umbrogato do Enclave Celeste é resolvida, independentemente de quantos marcadores +1/+1 a criatura tinha.
* Se uma criatura com um marcador +1/+1 tiver morrido depois de receber marcadores -1/-1 demais, ela morre ao mesmo tempo que os marcadores são removidos e a segunda habilidade de Umbrogato do Enclave Celeste é desencadeada.

Vanguarda de Goma Fada  
{1}{R}  
Criatura — Humano Guerreiro  
2/2  
Toda vez que Vanguarda de Goma Fada ataca, a criatura alvo que um oponente controla com poder igual ou inferior ao número de Guerreiros que você controla não pode bloquear neste turno.

* O poder da criatura alvo e o número de Guerreiros que você controla só são verificados conforme a habilidade de Vanguarda de Goma Fada é colocada na pilha e conforme aquela habilidade é resolvida. Se o poder da criatura se tornar maior depois de a habilidade ter sido resolvida, ela ainda não poderá bloquear.
* A criatura alvo fica impossibilitada de bloquear, e não apenas Vanguarda de Goma Fada

Vanguardeiro de Kabira  
{3}{W}  
Criatura — Humano Guerreiro  
3/3  
Quando Vanguardeiro de Kabira entra no campo de batalha, a criatura alvo recebe +1/+1 até o final do turno para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* O bônus só é determinado conforme a habilidade de Vanguardeiro de Kabira é resolvida. Depois que isso acontece, o tamanho do bônus não muda posteriormente no turno, nem mesmo se o número de criaturas em seu grupo mudar.

Verazol, Corrente Partida  
{X}{G}{U}  
Criatura Lendária — Serpente  
0/0  
Verazol, Corrente Partida, entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada mana gasto para conjurá‑lo.  
Toda vez que você conjura uma mágica reforçada, você pode remover dois marcadores +1/+1 de Verazol. Se fizer isso, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia. *(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

* A quantidade de mana que você gasta para conjurar Verazol geralmente é igual ao custo de mana convertido dele, que normalmente é 2 mais o valor escolhido para X. No entanto, você também inclui quaisquer custos adicionais que tenha pago, inclusive a taxa de comandante em um jogo do formato Commander.
* Se Verazol entrar no campo de batalha sem ser conjurada, nenhum mana terá sido pago para conjurá-la. Ela entrará no campo de batalha sem nenhum marcador +1/+1. Se nenhum outro efeito estiver aumentando sua resistência naquele momento, ela será colocada no cemitério de seu dono como ação baseada no estado.
* Se outra criatura entrar no campo de batalha como cópia de Verazol, considere quanto mana foi gasto para conjurar aquela criatura para determinar com quantos marcadores +1/+1 ela entra no campo de batalha.
* A última habilidade de Verazol pode copiar qualquer mágica reforçada, e não apenas uma com alvos.
* Você não pode remover mais de dois marcadores conforme a última habilidade for resolvida para copiar a mágica mais de uma vez. Você não pode remover um único marcador se ela só tiver um. Se Verazol deixar o campo de batalha enquanto a última habilidade estiver na pilha, você não poderá remover dois marcadores +1/+1.
* Será criada uma cópia mesmo que a mágica que fez com que a última habilidade de Verazol fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
* Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes. Isso não se aplica à cópia de uma mágica de permanente com uma habilidade de entrada no campo de batalha modal.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, a cópia tem o mesmo valor de X.
* Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos com base em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Em especial, a cópia também é reforçada.
* A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
* Se uma mágica de permanente for copiada, a cópia é colocada no campo de batalha como ficha conforme a mágica é resolvida. As regras que se aplicam a uma mágica de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da mágica de permanente (que se torna uma ficha).
* A ficha que uma cópia de uma mágica se torna ao ser resolvida não conta como tendo sido “criada”.

Veredito das Sombras  
{3}{B}{B}  
Feitiço  
Exile todas as criaturas e planeswalkers com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 do campo de batalha e exile todos os cards de criatura e planeswalker com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de todos os cemitérios.

* Se uma permanente no campo de batalha ou um card em um cemitério tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Vidente da Catarata  
{3}{U}  
Criatura — Tritão Mago  
3/3  
Quando Vidente da Catarata entrar no campo de batalha, use vidência X, sendo X o número de criaturas em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*

* Se não houver criaturas em seu grupo conforme a habilidade de Vidente da Catarata for resolvida, você não usará vidência. As habilidades que são desencadeadas toda vez que você usa vidência não serão desencadeadas.

Virar o Túmulo  
{4}{B}{B}  
Feitiço  
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura em seu grupo. *(Seu grupo consiste em até um membro de cada um dos seguintes tipos: Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago.)*  
Devolva o card de criatura alvo e até um card de criatura alvo do tipo Clérigo, Ladino, Guerreiro ou Mago de seu cemitério ao campo de batalha.

* O primeiro alvo de Virar o Túmulo não precisa ter um dos tipos de criatura do grupo.

Vórtice Turbilhonante  
{1}{R}  
Encantamento  
No início da manutenção de cada jogador, Vórtice Turbilhonante causa 1 ponto de dano a ele.  
Toda vez que um jogador conjura uma mágica, se nenhum mana foi gasto para conjurar aquela mágica, Vórtice Turbilhonante causa 5 pontos de dano àquele jogador.  
{R}: Seus oponentes não podem ganhar pontos de vida neste turno.

* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Ativar a última habilidade de Vórtice Turbilhonante não desfará nenhum ganho de vida anterior à resolução da habilidade.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Vórtice Turbilhonante é desencadeada duas vezes durante a manutenção de cada equipe. Cada ocorrência causa 1 ponto de dano a um dos jogadores naquela equipe.

Voz Atormentadora  
{1}{R}  
Feitiço  
Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card.  
Compre dois cards.

* Você deve descartar exatamente um card para conjurar Voz Atormentadora. Você não pode conjurá-la sem descartar um card, nem descartar cards adicionais.

Yasharn, Terra Implacável  
{2}{G}{W}  
Criatura Lendária — Elemental Javali  
4/4  
Quando Yasharn entrar no campo de batalha, procure em seu grimório um card de Floresta básica e um card de Planície básica, revele aqueles cards, coloque‑os em sua mão e depois embaralhe seu grimório.  
Os jogadores não podem pagar pontos de vida nem sacrificar permanentes que não sejam terrenos para conjurar mágicas ou ativar habilidades.

* A primeira habilidade de Yasham pode encontrar um card de Floresta básica ou uma Planície básica se você não tiver ambos em seu grimório ou se você não quiser encontrar ambos.
* Se uma mágica ou habilidade ativada tiver um custo com requisito de que um jogador pague pontos de vida (como a habilidade ativada concedida por Praga Litoforme) ou sacrifique uma permanente (como Fúria de Kazuul ou Suprimentos de Reserva), aquela mágica ou habilidade não poderá ser conjurada ou ativada.
* Outras coisas ainda podem fazer com que jogadores paguem pontos de vida ou sacrifiquem criaturas, como a resolução de uma mágica ou habilidade.

Zareth San, o Trapaceiro  
{3}{U}{B}  
Criatura Lendária — Tritão Ladino  
4/4  
Lampejo  
{2}{U}{B}, devolva um Ladino atacante não bloqueado que você controla para a mão de seu dono: Coloque Zareth San, o Trapaceiro, de sua mão no campo de batalha virado e atacando.  
Toda vez que Zareth San causa dano de combate a um jogador, você pode colocar o card de permanente alvo do cemitério daquele jogador no campo de batalha sob seu controle.

* Antes que os bloqueadores sejam declarados, os Ladinos atacantes não estão bloqueados nem não bloqueados, de modo que você não pode pagar o custo de ativação da primeira habilidade de Zareth San.
* Para ativar a segunda habilidade de Zareth San, você o revela em sua mão. Ele permanece revelado até que a habilidade tenha sido resolvida.
* Se Zareth San deixar sua mão antes que sua segunda habilidade seja resolvida, a habilidade não fará nada conforme é resolvida. Zareth San permanece em sua nova zona e o Ladino que você devolveu permanece na mão do próprio dono.
* Você escolhe qual jogador ou planeswalker Zareth San está atacando. Ele não precisa estar atacando o mesmo jogador ou planeswalker que o Ladino devolvido estava atacando.
* Embora Zareth San esteja atacando, ele não foi declarado como criatura atacante (para fins de habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
* A primeira habilidade de Zareth San pode ser ativada durante a etapa de declaração de bloqueadores, a etapa de dano de combate ou a etapa de fim de combate. Se você esperar até depois da etapa de declaração de bloqueadores, como todo o dano de combate é causado ao mesmo tempo, Zareth San não causará dano de combate normalmente.
* Se uma criatura em combate tiver iniciativa ou golpe duplo, você pode ativar a primeira habilidade de Zareth San durante a etapa de dano de combate de iniciativa. Nesse caso Zareth San causará dano de combate durante a etapa de dano de combate regular, mesmo que de alguma forma ganhe iniciativa.
* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer permanentes que você controle por meio da segunda habilidade de Zareth San serão exiladas.

Zendikon de Nissa  
{3}{G}  
Encantamento — Aura  
Encantar terreno  
O terreno encantado é uma criatura 4/4 do tipo Elemental com alcance e ímpeto. Ela ainda é um terreno.  
Quando o terreno encantado morrer, devolva aquele card para a mão de seu dono.

* Zendikon de Nissa não remove nenhuma habilidade que a criatura terreno tenha.
* Zendikon de Nissa se sobrepõe a quaisquer efeitos anteriores que definem valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
* Efeitos que modifiquem o poder ou a resistência da criatura terreno sem defini-los ainda se aplicarão aos novos poder e resistência básicos independentemente de quanto tenham começado a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.

# NOTAS DE CARDS ESPECÍFICOS DE *COMMANDER* DE *RENASCER DE ZENDIKAR*

Adaga de Aço Sussurrante  
{2}{B}  
Artefato — Equipamento  
A criatura equipada recebe +2/+0.  
Toda vez que a criatura equipada causa dano de combate a um jogador, você pode conjurar uma mágica de criatura do cemitério daquele jogador neste turno, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.  
Equipar {3}

* Você não escolhe um card para conjurar conforme a habilidade de Adaga de Aço Sussurrante é resolvida. Você simplesmente recebe a permissão para conjurar um posteriormente.
* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo da mágica que você quer conjurar.
* Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas e/ou permanentes que você controle pela habilidade de Adaga de Aço Sussurrante serão exiladas.

Anowon, o Ladrão da Ruína  
{2}{U}{B}  
Criatura Lendária — Vampiro Ladino  
2/4  
Os outros Ladinos que você controla recebem +1/+1.  
Toda vez que um ou mais Ladinos que você controla causam dano de combate a um jogador, aquele jogador tritura um card para cada 1 ponto de dano causado a ele. Se o jogador triturar ao menos um card de criatura dessa forma, você comprará um card. *(Para triturar um card, um jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a outro Ladino que você controla pode se tornar letal caso Anowon deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
* O jogador que sofreu dano de combate só tritura cards pelo dano causado pelos seus Ladinos, não por qualquer outro dano de combate causado a ele ao mesmo tempo.
* Você só compra um card, independentemente de quantos cards de criatura o jogador triture depois do primeiro.
* Se Ladinos que você controla causarem dano de combate a dois jogadores simultaneamente, a habilidade de Anowon será desencadeada duas vezes.

Ladra Enigmática  
{5}{U}{U}  
Criatura — Esfinge Ladino  
5/5  
Espreitar {3}{U} *(Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de espreitar se você causou dano de combate a um jogador neste turno com uma Esfinge ou Ladino.)*  
Voar  
Quando Ladra Enigmática entrar no campo de batalha, para cada oponente, devolva até uma permanente alvo que não seja um terreno que aquele jogador controla para a mão de seu dono.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de espreitar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* Você pode conjurar uma mágica por seu custo de espreitar a qualquer momento em um turno, depois que uma criatura que você controla com um tipo compartilhado tiver causado dano de combate a um jogador. Não importa se aquele jogador deixou o jogo, se aquela criatura deixou o campo de batalha ou deixou de estar sob o seu controle nem se aquela criatura não tem mais um tipo compartilhado.
* Espreitar compara os tipos de criatura da mágica com os tipos das criaturas que causaram dano de combate a jogadores neste turno. Normalmente isso significa que você só pode conjurar Ladra Enigmática por seu custo de espreitar se uma Esfinge ou Ladino tiver causado dano de combate a um jogador. Contudo, se um efeito fizer com que a mágica tenha outros tipos de criatura, a habilidade espreitar também será satisfeita pelo dano causado a um jogador por uma criatura com aqueles tipos adicionais.
* Se uma permanente não terreno mudar de controlador enquanto for alvo da habilidade de Ladra Enigmática, aquela permanente não será mais um alvo valido conforme a habilidade for resolvida. Quaisquer alvos válidos restantes serão devolvidos para a mão de seus donos.

Obuun, Antepassado dos Mul Daya  
{1}{R}{G}{W}  
Criatura Lendária — Elfo Espírito  
3/3  
No início do combate no seu turno, até um terreno alvo que você controla se torna uma criatura X/X do tipo Elemental com atropelar e ímpeto até o final do turno, sendo X o poder de Obuun. Ela ainda é um terreno.  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

* A primeira habilidade de Obuun não remove nenhuma habilidade que a criatura terreno tenha.
* A primeira habilidade de Obuun pode ter como alvo um terreno que já seja uma criatura. Isso se sobrepõe a quaisquer efeitos anteriores que definem valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
* Efeitos que modifiquem o poder ou a resistência da criatura terreno sem defini-los ainda se aplicarão aos novos poder e resistência básicos, independentemente de quanto tenham começado a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.

Raivoso do Geodo  
{4}{R}{R}  
Criatura — Elemental  
4/3  
Iniciativa  
*Aterragem* — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, atice cada criatura que o jogador alvo controla. *(Até seu próximo turno, aquelas criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

* Criaturas que entram no campo de batalha ou passem ao controle do jogador alvo após a habilidade de Raivoso do Geodo ser resolvida não serão afetadas.
* Se uma criatura atiçada não puder atacar por qualquer motivo (como estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê‑la atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
* Se uma criatura atiçada não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisa atacar um jogador que não seja o jogador que a atiçou, se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas de outra forma puder atacar, ela precisa atacar um planeswalker oponente (controlado por qualquer oponente) ou um jogador que a atiçou.
* Atacar com uma criatura atiçada não faz com que ela deixe de estar atiçada.
* Ser atiçada mais de uma vez pelo mesmo jogador é redundante.
* Se você atiçar uma criatura que você controla, ela precisa atacar e precisa atacar um jogador, não um planeswalker.
* Se uma criatura que você controla tiver sido atiçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a atiçaram. Se uma criatura que você controla tiver sido atiçada por cada um de seus oponentes, você escolhe o oponente que ela atacará.
* Se você deixar o jogo, quaisquer criaturas que você tenha atiçado permanecerão atiçadas até o momento em que seu turno seguinte teria começado. Elas não deixarão de estar atiçadas imediatamente, nem permanecerão atiçadas indefinidamente.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, Trono de Eldraine, Theros e Ikoria são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2020 Wizards.